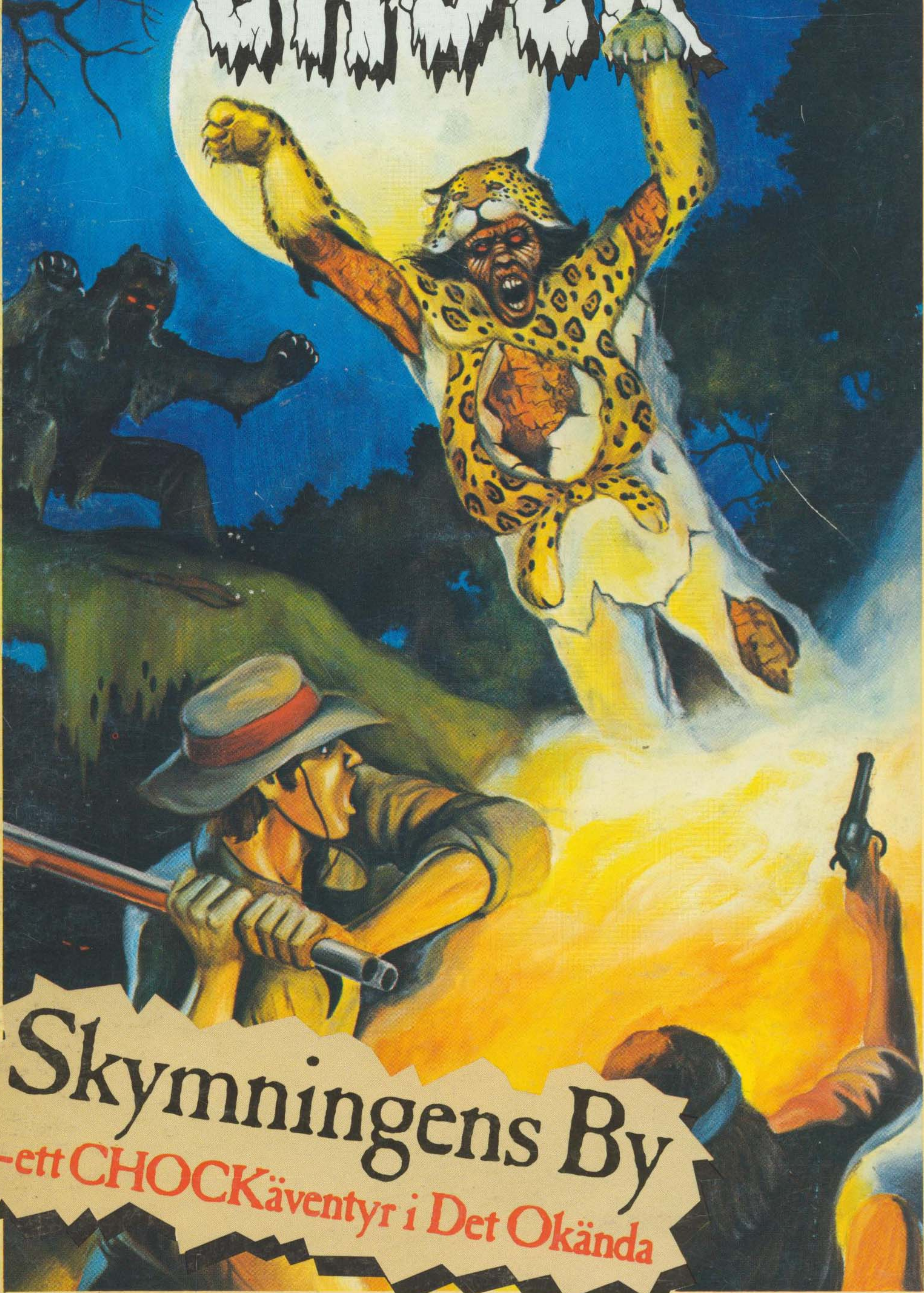


CHOCK



Skymningens By

-ett CHOCKäventyr i Det Okända

SKYMNINGENS By

Copyright 1984 Pacesetter Ltd.

Svensk översättning copyright 1985:
TAMB Äventyrsspel HB

Svenska inlagans illustrationer:
Stefan Kayat.



I. Introduktion

Det är kväll i den mexikanska djungeln. Fågelsången tystnar, apornas skrik upphör. Långt inne i ett snår av förvridna grenar och buskar börjar någonting att röra på sig, reser sig och går ut i djungeln, där det råder över både döda och levande.

Det rör sig utan att ses, tyst som döden. Det bevakar allt – djungelns stigar, byarna som ligger här och där i de mörka gläntorna.

Det drivs av hunger – en hunger så våldsam att den inte kan mättas. Det finns där alltid, väntande. Bakom djungelns gröna mur av växtlighet. På flodernas och bäckarnas stränder. Och alltid i Skymningens By.

Välkommen till "Skymningens By", det första skrämmande äventyret till rollspelet CHOCK. Om du vill delta i det här äventyret som spelare, så bör du sluta läsa här. Om du tänker spela äventyret som CHOCK-mästare (CM), och leda dina spelare rakt in i skräckens käftar, så kan du fortsätta. Om du törs.

ATT ANVÄNDA DET HÄR ÄVENTYRET

I det här introduktionskapitlet hittar du all den bakgrundsinformation du behöver för att förbe-

reda äventyret och försäkra dig om att spelarna kommer att få fasansfullt roligt.

1. Intrigen. Här hittar du en kort sammanfattning av själva intrigen i äventyret, så att du vet vad alltihop går ut på och kan leda spelet med skicklighet och säkerhet.

2. Färdigheter. I denna avdelning talar vi om vilka Färdigheter som är mest användbara under äventyret. Dessutom presenterar vi nya färdigheter, som inte finns med i regelboken.

3. Drömmar. Här hittar du beskrivningar av de drömmar som kommer till en rollperson som använder förmågan Synsk Dröm från Vägen. Lämna inte ut informationen i dessa drömmar till någon som inte använder den förmågan.

4. Andra Roller. Här beskrivs de djur, Icke-Spelar-Personer (ISP) och varelser, som rollpersonerna kan träffa på under äventyret. Stycket ger också en del råd om hur du kan spela ISP och intelligenta varelser på ett övertygande sätt.

5. Att Spela "Skymningens By". Här finner du ytterligare råd om hur du kan göra spelet ännu mer roligt och skrämmande för dina spelare.

6. Äventyrets Start. Den här sektionen talar om hur du förbereder spelarna för äventyret, när ni ska börja spela.

1. INTRIGEN

År 1959 upptäckte en expedition från S.A.V.E., ledd av Dr. José Sotero Guevara, en stam av var-jaguarer i djungeln runt Chilpancingo i Mexico. Expeditionen bestod från början av sju personer, men Dr. Guevara var den ende som återvände med livet i behåll. Han undervisar numera i antropologi vid Universitetet i Mexico City – en trött man som har åldrats i förtid..

S.A.V.E. följde upp Guevaras expedition med ännu ett försök år 1962. Den expeditionen fann ingenting: den mystiska stammen hade försvunnit spårlöst. Indianerna på platsen visste inte vart varjaguarerna hade tagit vägen, men trodde att de hade flyttat till ett område någonstans i sydöstra Mexico, nära Olmek-indianernas gamla territorium.

Var-jaguarerna är emellertid inte rollpersonernas huvudmotståndare i det här äventyret. Bakom dem står en annan makt, som styr dem – den fruktansvärde Skymningens Herre.

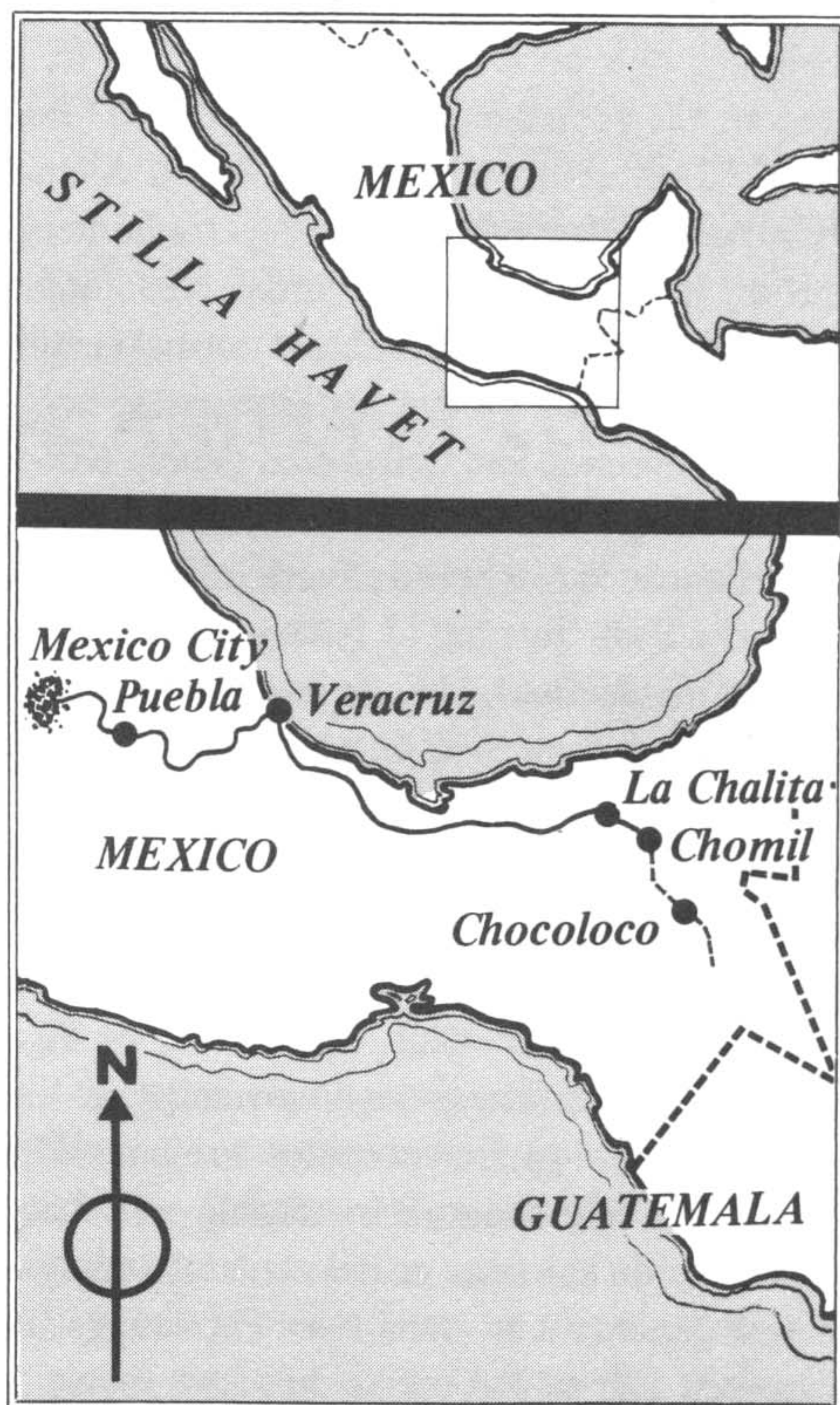
Skymningens Herre är en onaqui, en varelse som har levat i tusentals år i det område som idag är södra Mexico. Under alla dessa år har onaquin lockat till sig många andra varelser till sitt stöd – var-jaguarerna är bara några få av dess tjänare.

Skymningens Herre bor i en ruinstad på en ö i floden Rio Chalco, djupt inne i södra Mexicos tropiska regnskogar. S.A.V.E.medlemmarna kommer att upptäcka att de måste finna, och om möjligt förinta, denna vedervärdiga varelse.

Uppdraget kommer att föra rollpersonerna till delstaterna Veracruz och Tabasco i sydöstra Mexico. Där, vid djungelns bryn, måste de lämna sina fordon och fortsätta till fots in i regnskogen.

Inne i djungeln finns två indianstammar: Omechel och Macatec. Dessa stammar ligger i krig med varandra, och båda har råkat ut för var-jaguarernas härjningar. Rollpersonerna

kommer att färdas genom en Omechel-by och en Macatec-by. Så småningom kommer de att snappa upp de ledtrådar som kommer att leda dem in i djungelns hjärta, till Skymningens By där onaquin väntar.



2. FÄRDIGHETER

Följande Färdigheter kommer att vara särskilt användbara i det här äventyret:

- Alla stridsfärdigheter
- Antropologi/Arkeologi
- Modernt Språk (Chol)
- Modernt Språk (Nahuatl)
- Modernt Språk (Spanska)
- Legender/Folklore
- Medicin
- Överlevnad
- Spårning

Ny Färdighet

Machete. Grundchans: (STY+VIGH)/2 Allmän eller Särskild Kontroll. Alla resultat för Väpnad Strid gäller som vanligt när någon använder en machete som närstridsvapen.

Macheten har dock ett annat användningsområde: den behövs för att hugga sig fram genom tät regnskog (räknas som Svår Terräng). Den som hugger väg slår en Allmän Kontroll en gång per dag. Misslyckande betyder att han måste fortsätta färdas som genom Svår Terräng (vilket fyrubblar normal restid, se Regelboken). Ett lyckat tärningsslag betyder att personen kan färdas som genom Kuiperad Terräng (vilket tredubblar normal restid).

Att använda macheten påverkar hastigheten enbart i Svår Terräng. I lättare terrängtyper har det ingen effekt. Det går inte att bereda väg för fordon genom Svår Terräng med machete.

Information om Forskningsfärdigheter

Eftersom rollpersonerna kommer att färdas till ett utforskat och okänt område, har de inga omedelbara kunskaper om omgivningarna. Vid genomgången på universitetet erbjuder Dr. Guevara rollpersonerna fri tillgång till biblioteket, där de kan finna en del värdefulla upplysningar genom att använda vissa Forskningsfärdigheter. Här nedan finner du några resultatnycklar för de aktuella färdigheterna, och den information som RPna kan få fram genom att använda dem.

Antropologi/Arkeologi

D = Begränsad Kunskap. Personen upptäcker att människorna i regnskogen har förbindelser med mycket gamla indianska civilisationer. Flera dialekter av Maya-indianernas språk (t.ex. Nahuatl och Chol) talas i området.

C = Medelgod Kunskap. Personen upptäcker informationen i D här ovan, och får dessutom reda på att vissa dialekter av Mayaspråket är svåra att förstå även för dem som talar en

annan dialekt av samma språk.

B = God Kunskap. Personen finner informationen i D och C här ovan, plus att trots att många indianstammar i området talar Mayadialekter tillhörde deras förfäder aldrig Mayaimperiet.

A = Omfattande Kunskaper. Förutom de tre ovan nämnda upplysningarna finner personen att indiankulturerna i området använder vapen av jade, men enbart för religiösa och ceremoniella ändamål. I strid använder de vapen av obsidian (vulkaniskt glas).

Geografi

D = Begränsad Kunskap. Personen får reda på att det område som gruppen tänker besöka täcks av en av de tätaste och mest svårgenomträngliga regnskogarna på västra halvklotet.

C = Medelgod Kunskap. Personen finner informationen i D här ovan, plus att djungelområdet innehåller några mindre berg och höjdområden.

B = God Kunskap. Personen får reda på informationen i D och C, samt att den utforskade floden Rio Chalco rinner genom området.

A = Omfattande Kunskaper. Personen finner de ovanstående tre upplysningarna, samt att regnskogen är ökad för sina många farliga giftormar.

Historia

D = Begränsad Kunskap. Personen upptäcker att området som rollpersonerna är intresserade av var den plats där Olmekindianernas civilisation uppstod. Olmekerna försvann på ett mystiskt sätt för mycket länge sedan.

C = Medelgod Kunskap. Personen upptäcker det som sagts under D, samt att Maya-indianernas rike, som fanns senare än Olmekernas, gränsade till samma område. Också Maya-riket försvann av okända orsaker.

B = God Kunskap. Personen finner allt som sagts under D och C, samt att de spanska och mexikanska myndigheterna i alla tider har läm-

nat det här området i fred.

A = Omfattande Kunskaper. Personen hittar de tre ovanstående upplysningarna, och kommer dessutom att finna slutet på historien om Fader Esteban, författaren till det gamla dokument som gruppen kommer att få läsa hos Dr. Guevara. Esteban återvände till Spanien, där han dog på ett dårhus år 1552. Han påstod hela tiden att han var förföljd av en jaguar med fladdermusvingar.

3. DRÖMMAR

Rollpersoner som har förmågan Synsk Dröm från Vägen kan försöka använda den under äventyret. För varje lyckad användning av förmågan läser du upp en av de nedanstående drömmarna för spelaren. Läs dröm 1 endast om förmågan används innan gruppen kommer fram till Macatec-byn. Börja med dröm 2 om gruppen har passerat Macatec-byn och träffat översteprästen, men ännu inte har utforskat templet ovanpå pyramiden i Skymningens By. I övriga situationer läser du dröm 3.

Dröm 1

Du står i skymningen utanför en liten hydda. Det är mycket tyst och stilla, alla djungelns normala ljud har dött bort, och det enda du kan höra är något som låter som ett hjärta som slår, någonstans långt borta.

I hyddans dörröppning ser du två gröna ögon som stirrar ut på dig. De lyser med ett kallt, överkligt ljus. Plötsligt tystnar hjärtslagen, och i den fullständiga tystnaden flammar ögonen skarpt röda.

Dröm 2

Dina vrister sjunker ned i den mjuka, vattensjuka marken. Surret från tusentals myggor fyller dina öron, och du strävar förgäves efter att se någonting genom en mycket tät dimma.

Plötsligt upplöses dimman, och framför dig ligger trappan som leder upp på en pyramid. På

toppen av pyramiden står en stor tempelbyggnad, som verkar mycket gammal. Den tycks kalla på dig.

Dröm 3

Dolken passar perfekt i handen; dess blad är mycket vasst, och något säger dig att du är född till att hantera just den här dolken.

Du hugger lite på prov i luften, och en våg av kraft, nästan som elektricitet, strömmar upp genom din arm.

4. ANDRA ROLLER

Djur

Fer-de-lance

STY	16 (30)	ITF	46 (60)
PCN	–	TÅL	16 (30)
VIGH	46 (60)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	4
PER	–	ATT	1/45% ¹⁾

¹⁾bett som injicerar gift med styrka 9

Förflyttning: L=30 F=0 S=0

IP: 50

En fer-de-lance är en ytterst livsfarlig tropisk orm. Den är ungefär 1,5 till 2 meter lång, röd eller rödbrun, och har mörkare ränder på ryggen.

Ormen kan ibland ses på dagen, men föredrar att jaga på natten. Den anfaller utan varje förvarning, och är helt orädd för människor.

Alligator

STY	61 (75)	ITF	31 (45)
PCN	–	TÅL	61 (75)
VIGH	46 (60)	OVV	–
VJST	16 (30)	SKRÄCK	4
PER	–	ATT	1/68%

Förflyttning: L=20 F=0 S=30

IP: 50

Alligatoren är en stor, stark reptil som bor i floder och träsk. Den kan bli ända upp till 6 meter lång, och har tjock läderartad hud.

I normala fall äter alligatorer inte människor,

även om det finns enstaka fall då de anfallit folk. När en alligator anfaller är den dock mycket farlig; den är mycket skicklig och snabb i vattnen, och dess kraftiga käftar kan orsaka svåra skador.

ISP

Domingo Cruz, Guide

STY	52	PER	56
PCN	50	ITF	64
VIGH	54	TÅL	60
VJST	30		

Färdigheter	Nivå	%
Modernt Språk: Engelska	Lärare	77 ¹⁾
Modernt Språk: Nahuatl	Lärare	77
Modernt Språk: Maya	Lärare	77

¹⁾ Om Cruz har Färdighet i engelska eller inte beror på omständigheterna: om ingen av rollpersonerna talar spanska, har han färdigheten; om någon i sällskapet har färdighet i spanska, så kan Cruz inte tala engelska.

Cruz är en mycket vaken och kunnig guide åt rollpersonerna när de färdas genom södra Mexicos djungler. Som framgår av hans Färdigheter talar han flera språk flytande, och kommer att vara nödvändig i många situationer då sällskapet behöver en tolk. Han bär också en machete, som han kan använda som vapen i strid (då gäller hans Slagsmålsvärde, eftersom han inte har Färdighet på machete).

Men naturligtvis är Cruz inte perfekt: han är rätt så glömsk och slarvig, och är knappast någon hjälte i farliga situationer. Blir det strid så springer han helst sin väg, men i andra situationer är han mycket pålitlig.

Chumo, Macatecs Budbärare

STY	55	PER	56
PCN	50	ITF	64
VIGH	50	TÅL	48
VJST	57		

Färdigheter	Nivå	%
Kortbåge	Mästare	105
Machete	Lärare	83
Modernt Språk: Spanska	Elev	76

Chumo är en ung Macatec-indian, som kan hjälpa rollpersonerna att hitta den sista biten av vägen till Skymningens By. Han är den ende i sin by som talar spanska, och eftersom Cruz inte kan tala Chol, Macatecs språk, kommer Chumo att vara till stor nytta.

Chumo är en lojal och mycket tankfull ung man. För några år sedan tillbringade han en tid i Mexico City, så han vet en del om världen utanför djungeln. Han förstår både fördelarna och nackdelarna med båda kulturerna, och försöker hitta en livsstil som förenar det bästa från båda.

Chumo bär en machete, en pilbåge, och ett koger med 14 pilar med obsidianspets. Om han behöver skydda sitt folk eller sina följeslagare är han en modig och listig krigare.

Varelser

Var-jaguar

STY	46 (60)	ITF	75 (90)
PCN	–	TÅL	46 (60)
VIGH	91 (105)	OVV	–
VJST	31 (45)	SKRÄCK	7
PER	–	ATT	3/83%

Förflyttning: L=70 F=0 S=18

Besvärjelser: –

Manipulation: Ej Tillämpligt

IP: 700

Var-jaguaren är gul eller gulbrun, med svarta prickar över hela kroppen. Utseendet är mycket likt en jaguar, men den går ofta upprätt som en människa. Som helhet är den en blandning av en människa och ett stort kattdjur.

Var-jaguarer har inte så mycket gemensamt med varulvar, förutom att de har både mänskliga och djuriska egenskaper. Var-jaguarer byter inte skepnad, och är egentligen en bisarr typ av animerade lik.

Några av de gamla indiankulturerna i Mexico utövade ett slags människooffer, där man avlivade offret genom att skära ut hans hjärta. Sedan offrades hjärtat till den avgud som man dyrkade. Kropparna slängdes bort.

Men där ingrep onaquin; denna onda varelse tog kropparna, animerade dem, och omskapade dem till var-jaguarer. Hur detta egentligen gick till är höljt i dunkel, men processen liknar inte Onda Vägen-besvärjelsen Animering av Döda. Till skillnad från zombier och vanliga animerade lik har var-jaguarer en mycket hög Iakttagelseförmåga.

Var-jaguarer är livsfarliga i strid. De kan klösa med båda framklorna och bita i samma omgång. Alla tre anfallen betraktas som Väpnad Strid.

Var-jaguarer förlorar Tålighet när de träffas i strid, men kan inte få Sår av vanliga vapen. Till skillnad från varulvar återvinner de Tålighet med normal hastighet. Vapen av obsidian kan dock ge dem Sår, och en attack med ett obsidianvapen som träffar ("Avsett Mål") mitt i bröstet dödar dem omedelbart.

När en var-jaguar blir förstörd, förvandlas den till ett vanligt människolik, vars hjärta har slitits ut. Liket förmultnar snabbt till ett skelett, som därefter upplöses i luften.

Onaqui

STY	76 (90)	ITF	76 (90)
PCN	–	TÅL	91 (105)
VIGH	76 (90)	OVV	100
VJST	95	SKRÄCK	8
PER	–	ATT	5/90%

Förflyttning: L=70 F=30 S=18

Besvärjelser: Skapa Var-Jaguar (unik),
Kaos, Osynlighet, Svärm, Fullständig Illusion,
Dimma

Manipulation: Ej Tillämpligt

IP: 1140

Onaquin är en stor och mycket kraftfull varelse. Den är över 240 cm lång, har kropp som en människa, armar och ben som en jaguar, och ansikte och vingar som en enorm fladdermus.

Den rör sig fullständigt ljudlöst, förutom det dova ljudet av dess hjärtslag.

Den här varelsen har levat i södra Mexicos djungler i århundraden. Indianerna, som naturligtvis blev vettskrämda av dess hemska utseende, reagerade antingen genom att fly från området eller genom att försöka blidka onaquin med människooffer. Dessa offer innebar att man offrade människohjärtan, för onaquin måste äta hjärtan från människor för att överleva. Om den tvingas vara utan denna föda i en vecka, måste den återvända till det Okända, och kan inte komma tillbaka förrän efter 1T10 år.

I senare tider, när människooffer blev alltmer sällsynta, tvingades onaquin förlita sig på sina var-jaguarer för att få tag på människohjärtan. I sällsynta fall jagade den själv sina byten.

När onaquins vedervärdiga aptit har blivit tillfredställd blir den mindre farlig. Dess hjärta slår då så högt att man kan höra den på långt håll och undvika den. När den blir hungrig tystnar hjärtslagen till ett lågt surr; då kan man inte höra den komma.

Onaquin kan mycket väl ha vistats i den Kända Världen vid många olika tider och på många olika platser. Den här expeditionen har nu chansen att göra den första dokumenterade observationen av varelsen. Men priset kan komma att bli högt.

Onaquin kan göra fem attacker per omgång: den flaxar med vingarna och håller sig svävande i luften, samtidigt som den klöser med alla fyra lemmarna och biter med sina kraftiga käkar. Och (som om allt detta inte var tillräckligt) kan den dessutom använda sina besvärjelser för att förvirra eller skrämma sina motståndare.

Vapen av jade kan ge onaquin Sår. Varelsen kan dödas genom att såras mitt i bröstet av ett jade-vapen ("Avsett Mål" för att träffa rätt). Vanliga vapen och obsidianvapen orsakar Tålighetsförluster men inga Sår. När varelsen blir förstörd förvandlas den till ett moln av grå rök och försvinner.



5. ATT SPELA "SKYMNINGENS BY"

Nu när du har fått all den tekniska information du behöver för att spela det här äventyret, är det några saker till som du bör tänka på för att spelet verkligen ska bli spännande, intressant och skrämmande för spelarna. För att vara en bra CM räcker det inte med att känna till en massa fakta om äventyrets uppläggning och innehåll. Du måste också veta vad du ska göra

med allt detta. Intrigen, varelserna och personerna är dina redskap – men du måste använda dem på rätt sätt, så att spelarna blir intresserade, och skrämda.

För det första är det viktigt att vara väl förberedd. Om äventyret ska få liv måste det till kött på benen. Därför bör du börja med att läsa igenom hela äventyret för dig själv, före själva speltillfället. På det sättet kommer du att vara förberedd på många av de situationer som kommer att uppstå, och kunna säga rätt sak vid

rätt tillfälle.

Spänning och undran är något av det viktigaste i CHOCK, så avslöja inte mysteriet för spelarna! Låt dem själva upptäcka att ingen av indianstammarna i djungeln vill skada dem, om inte de själva skadar indianerna. Låt dem själva lista ut att jaguarzombierna som de träffar på innan de kommer till Macatec-byn inte är några, riktiga var-jaguarer, och att var-jaguarerna själva kontrolleras av en ännu mäktigare varelse. För att vara säker på att du inte avslöjar för mycket, kom ihåg att det är texten i rutorna som är avsedd att läsas upp för spelarna. Resten av texten är enbart avsedd för dina ögon, även om spelarna kan få reda på en del av informationen där genom att göra rätt saker och ställa de rätta frågorna. Det står i texten vad spelarna ska göra för att förtjäna att få del av någon mer information än den i rutorna.

Allt eftersom äventyret går vidare finner du beskrivningar av rollpersonernas möten med djur, varelser och människor. Ofta börjar beskrivningarna med en del bakgrundsinformation, som hjälper dig att tänka ut vad som kan och vad som bör inträffa. Även om spelarna inte handlar efter "spelplanen" utan hittar på några egna, ovanliga handlingar, så har du tillräckliga bakgrundskunskaper för att kunna hantera situationen och avgöra vad som händer.

Var noga med att hålla reda på alla fientliga djur och varelser som rollpersonerna jagar bort eller dödar. Efter äventyret måste du veta det för att kunna dela ut rätt antal IP.

Viktigast av allt är din skådespelarförmåga. Du spelar alla roller utom spelarnas rollpersoner; ISP, djur och varelser som RPna möter. Introduktionen ger dig en uppfattning om hur de kan tänkas bete sig, men i spelet är det din uppgift att agera så trovärdigt som möjligt. Skymningens Herre är t.ex. mycket listig och intelligent, medan ormar och alligatorer enbart reagerar som djur. Var-jaguarerna är ganska skärpta, men kom ihåg att de kontrolleras av Skymningens Herre, och att de inte bryr sig ett

dyft om sin egen säkerhet.

Att spela Icke-Spelar-Personerna i äventyret kan vara mycket roligt om du använder din fantasi och skådespelarförmåga för att skapa trovärdiga personer, med ledning av de karaktärsegenskaper som du har fått veta. När du spelar Domingo Cruz kan du t.ex. kosta på dig att skämta och vara rolig; skrämmande berättelser blir ännu mer skrämmande om det blir ett avbrott i spänningen då och då. Ett skämt kan ge ett sådant avbrott. Men akta dig för att överdriva en viss egenskap – då blir personen lätt en karikatyr.

Till sist: kom ihåg den första regeln i Kapitel VII i regelboken: CM:s uppgift är att se till att spelarna har roligt. Oavsett om rollpersonerna lyckas eller inte, så finns det inga förlorare om ni alla har roligt medan ni spelar.

6. ÄVENTYRETS START

Fråga först spelarna om de vill använda de rollpersoner som finns med i det här äventyret, eller om de vill ha sina egna rollpersoner. Tag ut personkortet ur äventyrshäftet, och låt varje spelare välja vilken (om någon) han eller hon vill använda.

Om dina spelare vill använda sina egna RP, kanske det kan vara bra att läsa upp förteckningen över de Färdigheter som är särskilt användbara i det här äventyret. Om spelarna vill spendera IP som de har kvar från något tidigare äventyr, för att skaffa sig nya Färdigheter, så bör de veta vilka som är särskilt bra att ha just här.

När spelarna har valt sina RP är det klart att starta äventyret. Börja med att läsa upp följande information: (Observera att texten är inrutad. Det betyder att den är avsedd att läsas upp för spelarna.)

Ni har blivit kallade till S.A.V.E.s kontor i närheten av staden där ni bor. Där får ni ett stort brunt kuvert med information.

I kuvertet hittar ni flera dokument: ett kort meddelande från en Dr. José S. Guevara vid Universitetet i Mexico City, en del av en rapport till S.A.V.E.s Centralarkiv angående Guevaras expedition till södra Mexico 1959, och en kopia av vad som verkar vara en rätt gammal dagboksanteck-

ning eller kanske ett brev.

Dessutom finner ni flygbiljetter för er alla på ett plan till Mexico City.

Klipp nu ut sidan med dokumenten ur det här häftet, och ge den till spelarna. Låt dem läsa den, och ge dem lite tid att diskutera innehållet. Fortsätt sedan med "En Tripp Till Tabasco" på nästa sida.

II. En Tripp till Tabasco

När de har kommit fram till Mexico City blir rollpersonerna inbjudna till ett möte på Dr. José S. Guevaras kontor. De möts av en spansktalande sekreterare, som visar in dem i ett rum och ber dem sitta ned.

Det intressantaste i det här rummet är alla böckerna. Hela västra väggen är klädd med bokhyllor från golv till tak, med tusentals volymer. Böckerna är på spanska, engelska, franska och flera andra språk, och vittnar om professors stora kunskaper i mexikansk antropologi.

Här finns också några gamla indianska föremål från olika utdöda civilisationer, spridda lite här och där i rummet. Framför er står ett stort skrivbord.

På skrivbordet ligger fyra öppnade böcker, som handlar om Olmekerna. Där finns också en resehandbok till södra Mexico och en bok där omslaget föreställer en streckgubbe som håller ett valv eller en båge över sitt huvud.

Invid en dörr på östra väggen hänger några fotografier av ruiner från olika delar av Mexico. Plötsligt öppnas dörren, och en välklädd man kommer in. Han är lite fetlagd och ganska kort. Han hälsar och skakar hand med alla.

"Buenos dias. Jag är José Guevara. Varsågod och sitt."

Guevara tecknar åt RPna att sätta sig. Sedan fortsätter han, i en affärsmässig ton:

"Tack för att ni kom så snabbt. Jag förmodar att ni har läst min rapport till S.A.V.E. från 1959? Vi bad er om hjälp eftersom det verkar som om den här mardrömmen inte är över ännu; det cirkulerar rykten om att något liknande pågår i delstaterna Tabasco och Veracruz, i sydöstra delen av Mexico. Jag vill inte spekulera, men det vore av mycket stort värde för mig och för hela Mexico

om vi kunde få bevis för att de här varelserna finns och har något att göra med ruinerna efter de gamla indiankulturerna.

Jag önskar att jag kunde komma med er på det här viktiga uppdraget! Men efter mina egna förskräckliga upplevelser i Chilpancingo blev hälsa allt sämre. Mitt hjärta skulle aldrig klara av ännu en resa till de svårtillgängliga urskogarna.

Den rapport som Guevara skickade till rollpersonerna tidigare innehåller allt han vet om var-jaguarerna och hans egna erfarenheter av dem. Han förklarar för RPna att S.A.V.E. kommer att förse dem med vanlig standardutrustning för expeditionen, plus en kortvågsradio (som kan hålla kontakt med en av S.A.V.E.s medlemmar i Mexico City), tält, serum mot ormbett, och två jeepar.

Radiosändaren väger 36 kg, och den som bär den måste sätta ned den på marken om han vill göra något som kräver stor Vighet, t.ex. närstrid. S.A.V.E. skaffar också gärna fram vilket vapen som helst som någon RP har färdighet på. En kombinerad guide och tolk vid namn Domingo Cruz kommer att möta RPna på hotel Las Brisas i Veracruz. Han talar spanska, nahuatl, och sex olika Maya-dialekter. Cruz är den bäste man kunde få tag på under omständigheterna. (Kom dock ihåg att om ingen av RPna talar spanska, så kan Cruz engelska!) Guevara påpekar att man knappast kan finna någon som talar så många indianspråk och dessutom engelska. Cruz är inte medlem i S.A.V.E., men han har blivit tillsagd att bära en nål med S.A.V.E.s märke i sin halmhatt.

Sällskapet ska starta från Hotel Maria del Carmen klockan 7:00 dagen efter mötet med Guevara, och kommer att tillbringa nästa natt på Hotel de Las Brisas i Veracruz. Domingo Cruz möter dem på parkeringsplatsen där.

NÄSTA MORGON

Himlen över Mexico City är grå och ser förorenad ut. Det är omöjligt att förutsäga hur vädret kommer att bli. Ni får en ordentlig frukost i hotellets restaurang, och sedan beger ni er ned i det underjordiska garaget för att leta reda på era jeepar.

Ni kör genom den täta trafiken i Mexico City, österut mot staden Puebla, där det finns två vulkaner. Snart börjar vägen klättra uppåt, naturen blir något bergig. Solen går upp, och det ser ut att bli en varm och vacker dag.

Sällskapet åker mot Puebla, där vägen börjar gå ned mot hetare områden med mer tropiskt klimat. Snart kommer de fram till den stora hamnstaden Veracruz. Där måste de stanna 1T10 gånger för att fråga efter vägen till Hotel Las Brisas. Det är 7 procents chans att en mexikan som tillfrågas kan tala engelska. Annars måste allt samtal skötas på spanska.

Oavsett hur många gånger RPna stannar och frågar efter vägen, sker det sista uppehållet två kvarter från hotellet. Den person de råkar stoppa är Domingo Cruz.

Cruz förstår vilka rollpersonerna är, men bestämmer sig för att skoja med dem. Han har gömt sitt S.A.V.E.-märke under hattbandet. Han säger att han gärna ska följa med och visa rollpersonerna vägen till hotellet för fem amerikanska dollars. Om rollpersonerna går med på det klättrar han upp i en av jeeparna och ber om pengarna. Det går att pruta, eller erbjuda något annat än pengar – Cruz går med på det om det verkar vara till hans fördel.

När man har kommit överens visar Cruz vägen till hotellet. Så fort jeeparna kör in på parkeringsplatsen frågar Cruz: "Jag kan vakta bilarna åt er om ni vill?"

Oavsett vad RPna svarar på det, skrattar Cruz och talar om vem han är. "Precis som vi kom överens om, träffas vi på parkeringsplatsen!" säger han. Han är också villig att lämna tillbaka pengarna.

Cruz förklarar för sällskapet att resten av resan består av en kort körning söderut längs kustvägen, en liten sväng runt några småvägar, och sedan måste de lämna jeeparna vid Chomil, en liten by i delstaten Tabasco, som till största delen består av tät regnskog. Mycket få människor bor i den delen av landet, och nästan alla är indianer. Få av dem talar spanska. Det är en bortglömd landsända numera, men en gång i tiden bodde olmekerna där, det folk som var föregångare till det mera kända mayafolket i söder, toltekerna i norr och aztekerna i väster. Men just det här området har legat nästan öde ända sedan olmekernas tid. Mayaindianerna bodde visserligen i området ett tag, men lämnade plötsligt sina städer och kultplatser där, av okända orsaker. De flesta andra folk har undvikit området helt och hållet. Aztekerna, toltekerna, spanjorerna och till och med den moderna mexikanska regeringen har aldrig brytt sig om att försöka göra något åt det, utan har lämnat indianbyarna i regnskogen i fred.

Om han tillfrågas om ryktena om var-jaguarer, svarar Cruz att han tror att indianerna har en massa gammal och absurd vidskepelse.

Annars ser Cruz fram emot resan, eftersom regnskogen är isolerad från civilisationen, och annorlunda än resten av Mexico.

BORT FRÅN CIVILISATIONEN

En av de första saker ni lägger märke till när ni ser er om i Veracruz är att folk här klär sig på ett annat sätt än i Mexico City. Männen har pyjamasaktiga, vida jackor och byxor, halmhattar och

sandaler, och halsdukar i glada färger. Kvinnorna bär lätta blusar och långa, vida kjolar. En del har flerfärgade "rebozos" eller schalar virade runt huvudet eller över axlarna, för att bära små barn i på ryggen.

Allt färre av de människor ni möter talar spanska. Fler och fler talar Nahuatl, ett underligt indianspråk som ni aldrig har hört förut. När ni lämnar staden i era jeepar, åker ni in i ett område som är ett land i landet, långt borta från den "moderna" civilisationen.

Sällskapet kör på en bra landsväg till omkring mitt på dagen. Då kommer de fram till staden La Chalita, där det är dags att svänga av mot sydväst på väsentligt sämre vägar.

Efter tre timmar på gropiga, smala vägar kommer de fram till den lilla byn Chomil.

Byn är mycket fattig. Det enda huset som inte är ett bostadshus är "cantinan", ett slags bar. Det finns varken hotell, restauranger, telefoner, TV-apparater, radioapparater, elektricitet eller rinnande vatten.

Cruz hoppar ur jeepen och börjar prata med en av invånarna på nahuatl. Om någon i sällskapet kan nahuatl, förstår denne att Cruz förhandlar om att få parkera jeeparna någonstans medan sällskapet är ute i djungeln.

Den ende i stan som talar spanska är barten- dern i cantinan. Resten av befolkningen talar en dialekt av nahuatl, och kan enstaka ord på spanska. Om man försöker tala spanska med en innevånare måste det ske med en modifikation på -50 för Färdigheten i spanska.

Trots språkproblemen är byborna mycket vänliga, nästan barnsliga och naiva. Sällskapet blir inbjudna på cantinan där de blir bjudna på ljumma drycker.

Det här är sista natten då RPna fortfarande har en körbar väg till civilisationen. De kan tillbringa kvällen hur de vill, kanske vila i sitt läger, eller sitta och umgås på cantinan, eller undersöka området och försöka tala med byborna. (Människorna här har ingen ny information, och reagerar som vanliga ISP.)

Under natten hör den som står på vakt (eller som är vaken av något annat skäl) olika ljud från djungeln. Ljuden låter alltid hotande, men ingenting farligt händer. Slå 1T10 för midnatt, och en gång till för klockan 03:00 på morgonen.

Resultatet avgör vilka ljud som hörs:

- 1 = Inget ljud.
- 2 = Inget ljud.
- 3 = Inget ljud.
- 4 = En apa tjattrar och skriker.
- 5 = Ett djupt, frustande läte, som från ett stort vildsvin, hörs från området alldeles utanför lägereldens sken.
- 6 = En papegoja kraxar högt och flyger med flaxande vingar över lägerplatsen.
- 7 = Det prasslar och knastrar i buskarna, som om någonting stort och klumpigt var på väg genom dem.
- 8 = Ett föremål, stort som en kokosnöt, en trädgren eller något liknande, faller ned ur ett träd, och studsar flera gånger mot grenverket innan det når marken med en duns.
- 9 = Ett stort kattdjur fräser ljudligt någonstans i närheten av lägret.
- 10 = Ett stort kattdjur fräser till samtidigt som det går till anfall mot någonting annat inne i djungeln. Hela skogen verkar vakna; apor och papegojor skriker, fåglar flyger upp, och det rasslar och prasslar i lövverket överallt. Det tar ett par minuter innan allt är tyst igen.

Oavsett hur mycket rollpersonerna letar för att finna orsakerna till de här ljuden, hittar de inte djuren. Du kan och bör använda den här tabellen mer än två gånger per natt, om du tycker att den verkar oroa spelarna. Slå för oväsen varje natt som RPna är i djungeln, från och med nu.

UTFORSKNINGEN BÖRJAR

Rollpersonerna väcks vid soluppgången, och blir bjudna på en frukost bestående av "menudo", en mycket "het" mexikansk soppa. Sedan är det dags för avmarsch. Domingo Cruz säger att han tror att det kommer att ta tre dagar innan sällskapet får kontakt med några av de indianska nomader som eventuellt kan visa vägen till expeditionens mål.

När sällskapet har vandrat en stund i djungeln, läser du upp följande:

När ni har varit inne i regnskogen ett tag märker ni att omgivningarna är ganska enformiga. Det ser likadant ut överallt: lianer, grenar och undervegetation i en trasslig röra. Det låter likadant hela tiden också: det tjattrar, kraxar och prasslar. Träd-kronorna ovanför er är så tätta att det är svårt att se om himlen är klar eller molnig.

Då och då skrämmer ni upp fåglar, som flaxar iväg ur buskarna. Ovanför er väsnas aporna medan ni tar er fram. Ni upptäcker att en hel del tid går åt till att vänta medan någon framför er röjer väg genom grönskan.

Låt spelarna själva bestämma hur dags på dagen RPna ska slå läger för natten. Påminn dem om att det blir mörkt tidigare i regnskogen på grund av den täta grönskan.

När RPna vill slå läger kommer de att hitta en naturlig glänta, som de kan utvidga med sina machetes, och som duger till lägerplats. Att sätta upp tält och moskitnät är en lätt uppgift jämfört med vad man gjort tidigare under dagen.

ETT OTREVLIGT UPP- VAKNANDE

Låt RPna sova som vanligt, och slå för djungel-
ljud precis som du gjorde i byn. Men innan
RPna vaknar på morgonen, väljer du slump-
mässigt ut en rollperson, och tar med spelaren
ut ur rummet. Där läser du upp följande för
honom eller henne:

*Du vaknar och känner en tyngd
på bröstet. Du är yrvaken, men
det verkar som om det är någon-
ting i din sovsäck som inte borde
vara där.*

*När du börjar vrida på dig för att
titta efter vad det kan vara, kän-
ner du att det plötsligt rör på sig
och steltnar till, som om det hade
blivit skrämt av dina rörelser.*

*Du kan skymta någonting som
sticker upp inne i sovsäcken, nå-
gonting som håller sig absolut
stilla. Efter några sekunder ser
du hur det sjunker tillbaka. Det är
någonting som sakta rör sig över
bröstet på dig.*

Vad gör du?

Tyngden på RPns bröst är en Fer-de-lance,
en mycket giftig orm. (Se avsnittet om djur i
kapitel I.)

Ormar är kallblodiga djur, och på natten be-
höver de finna värme för att hålla uppe sin egen
kroppstemperatur. En människa som ligger
och sover är ett bra ställe att rulla ihop sig för
att hålla sig varm.

Om rollpersonen försöker ropa på hjälp eller
röra sig på något sätt, gör ormen automatiskt
ett bett. Om personen försöker krypa ur sov-
säcken, kan han göra det på en omgång, men
ormen hinner i alla fall bita en gång.

Det bästa rollpersonen kan göra är att ligga
helt stilla, och vänta på att de andra ska vakna
och hjälpa till. Om han eller hon gör det, läser



du upp följande för spelaren, fortfarande en-
skilt:

*Så länge du ligger stilla rör sig
inte ormen heller. Det är mörkt,
och du har ingen aning om vad
klockan är. Det kan mycket väl
vara flera timmar kvar till solupp-
gången. Det kan till och med
hända att ljudet av ditt hjärta, om
det slår för hårt, är tillräckligt för
att få ormen att bita.*

*Du kan inte känna om ormens
huvud är vänt nedåt mot dina föt-
ter eller uppåt mot ditt ansikte.
Resten av sällskapet snarkar
fridfullt omkring dig.*

Efter en timme går solen upp, och de andra
RPna vaknar. Då upptäcker de snart att en
person helt tydligt är vaken, men ligger full-
ständigt orörlig. Om personen med ormen sä-
ger någonting, anfaller ormen.

De spelare som säger att de tittar för att se om någonting är galet, och som klarar en Allmän Iakttagelsekontroll, kommer att se ormen avteckna sig under sovsäcken, som en klump på personens bröst. Det går dock inte att se att det är en orm.

Om de övriga försöker öppna sovsäcken eller ta bort ormen, kommer den att anfalla en av dem i stället för den som ligger i sovsäcken.

Det finns bara två sätt att bli av med ormen utan att någon riskerar att bli biten: Antingen kan de andra rollpersonerna börja föra oväsen en bit bort – minst 5 meter – från den som är i sovsäcken. Om de skriker och stampar i marken kommer ormen att ge sig av efter en minut för att uppsöka ett lugnare ställe. Eller också kan man vänta utan att göra någonting. Då kommer ormen att ringla iväg ungefär klockan 9:00, när solvärmens börjar märkas.

JAG VET EN PLATS...

Efter pärsen med ormen kan sällskapet fortsätta. Domingo talar om att idag är den sista dagen de kommer att tillbringa i kända trakter. Han vet ett bra ställe där gruppen kan tillbringa nästa natt, om de hinner fram dit. Han kallar stället för Cueva de Domingo – eller helt enkelt "Domingos grotta". Han påpekar att han har uppkallat platsen efter sig själv. Cruz skrattar och medger att upptäckten inte riktigt kan mäta sig med Columbus' upptäckt av Amerika, eller Balboas' upptäckt av Stilla Havet. Men han är nöjd med att ha gjort sig själv "historisk" på detta enkla sätt. Förr i tiden övernattade han ofta där, och tycker nu att det ska bli roligt att komma tillbaka efter så många år.

"Senaste gången jag var där lämnade jag kvar två flaskor vin – de borde vara mycket goda vid det här laget", säger Domingo flera gånger.

Färden genom jungeln är likadan som dagen innan. Det känns nästan som om sällskapet går i cirklar. Läs upp följande:

Ungefär klockan 17:00 klättrar ni uppför sidan på en skogklädd ås. Växtligheten är mycket tät här. Domingo hackar lite med sin machete, men sedan vänder han sig om och säger åt er att backa en bit och försöka igen. Han verkar förvirrad.

Ni går tillbaka en bit och försöker på ett annat ställe. Men det blir samma resultat. Domingo ber er backa och försöka på ett annat ställe.

Och nu, när ni för tredje gången kastar er in i grönskan, ger Domingo plötsligt till ett jubelrop. Framför er ser ni en oval öppning in i bergssidan. Det är en ganska bred och kort ingång till en grotta. Om man inte vet att den finns där är den nästan osynlig; öppningen är täckt av buskar, grenar och nedfallna trädstammar.

Inne i grottan är det svalt och lite fuktigt. Domingo gör upp en eld i grottans mynning, och i skenet från den kan ni se att det finns en inskrift på väggen. Där står: "Señor Domingo Cruz, 20 Juli 1960. Privat egendom. Obehöriga äga ej tillträde." Cruz rycker på axlarna och säger: "Jag kan naturligtvis inte bevaka att ingen går in här, när jag är borta."

Med ett leende går han längst in i grottan och flyttar på några stenar, och tar fram fyra flaskor vin. Precis som han lovade, smakar det alldeles utmärkt.

Nu kan sällskapet göra vad de vill resten av kvällen. Omkring midnatt väcks alla av ett ljud

som från massor av flaxande vingar. Det verkar komma från grottans inre, utforskade delar. Efter 1T10 omgångar fylls rummet av ungefär 30 fladdermöss, som flaxar omkring. Om RPna håller sig stilla blir de antagligen inte anfallna (5% chans per person, per omgång).

Rollpersoner som reser sig upp tar en större risk att bli anfallna – 20% per stående person, per omgång. Högst en fladdermus per omgång kan anfalla en och samma person.

Fladdermössen är centralamerikanska vampyrfladdermöss, som är rätt vanliga i det här området. De är något mindre än europeiska fladdermöss.

Fladdermus

STY	1 (15)	ITF	1 (15)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	31 (45)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	4
PER	–	ATT	1/30% ¹⁾

¹⁾ se texten nedan.

Förflyttning: L=1 F=30 S=0

Fladdermössen är inte ute efter att anfalla sällskapet, utan är på väg ut ur grottan för att söka villebråd ute i djungeln. Det hör till deras normala beteende att flaxa runt i grottan innan de flyger ut. Om någon reser sig upp, blir de förvirrade av den plötsligt uppdykande gestalten.

Deras bett kan inte åstadkomma något värre än ett Lätt Sår, men de suger också blod, vilket RPna kommer att upptäcka om de blir bitna. Så snart en person blir biten, slår du en Allmän Vighetskontroll för fladdermusen, för att se om den lyckas klamra sig fast och suga blod från personen.

Om den klarar kontrollen måste fladdermusen hänga fast vid personen i en minut (12 omgångar) för att dricka så pass mycket blod att offret förlorar 1 poäng Tålighet. Om fladdermusen blir träffad av en attack under den tiden, måste den släppa taget, och personen förlorar då ingen Tålighet. Som vi har förklarat i boken

Det Okända finns det också en viss risk att den bitne blir smittad av en sjukdom. Om detta händer, se Kapitel IV i Regelboken för att avgöra vad sjukdomen ställer till med.

Fladdermössen cirklar omkring i grottan i 2T10 omgångar, varefter de flyger ut genom ingången. De kommer tillbaka, en i taget, ungefär klockan fem på morgonen. När de återvänder anfaller de inte rollpersonerna. Den sista eftersläntraren anländer strax före soluppgången.

EN FATTIG MANS BEGRAVNING

Domingo ber om ursäkt för problemen med fladdermössen, och försöker gottgöra det genom att laga frukost.

När han tror att sällskapet inte är irriterade på honom längre, påminner han om att det nu bara är en timmes vandring kvar tills sällskapet kommer in i områden som endast är kända av indianerna.

Förmiddagen förflyter utan att något särskilt inträffar. RPna vandrar genom djungeln utan att stöta på några ledtrådar eller något annat av intresse för S.A.V.E. Ungefär mitt på eftermiddagen läser du upp följande:

Ni hackar er fram genom vegetationen med era machetes. Domingo går först. Plötsligt ger han till ett tjut av fasa, och ryggar tillbaka av skräck.

Alla försöker naturligtvis tränga sig fram för att se vad som står på. På marken framför Domingo ligger en möjlig, trasig gammal skjorta. När ni granskar den inser ni plötsligt att det som finns inuti skjortan är ett kraftigt förmultnat människolik. Under resterna av ruttet kött grinar kraniet hånfullt mot er. Bredvid hu-

vudet ligger en gammal halmhatt.

Om någon undersöker liket närmare, för att få reda på vem det var eller hur han omkommit, lyckas denne bara skrämma upp en del skalbaggar, maskar och andra småkryp.

Det går inte att avgöra hur länge mannen varit död eller hur han dog. Det syns inga sår på kroppen, inte ens en person med medicinska färdigheter kan se några spår av yttre våld.

Liket är helt enkelt en fattig indian som blev sjuk och dog här ute i djungeln. Han bär inga identifikationsmärken, bara en ring av silver, klumpigt formad till något som verkar föreställa en fladdermus.

Cruz har fortfarande inte återfått fattningen, och börjar gråta. Han snyftar hela tiden på spanska, att han inte vill dö på det här sättet. Om han får något att dricka och leds bort från platsen, hämtar han sig dock ganska snabbt.

Sällskapet kan fortsätta sin färd. De har inga problem med att finna en lägerplats för den kommande natten.

ETT OROLIGT FOLK

Nästa dag fortsätter färden som tidigare. Nästan hela dagen går utan att någonting särskilt inträffar. Framåt slutet av eftermiddagen läser du följande:

Sent på eftermiddagen känner ni att det är någonting i luften. Efter en stund konstaterar ni att det är lukten av en eld, som ni känner. I luften framför er skymtar ett rökmoln. Domingo tecknar åt er att stå stilla, och alla stannar och lyssnar intensivt.

Någonstans framför er hörs skrattande barn, och en hund som skäller. Från ett annat håll, men fortfarande framför er, hörs ljudet

av en slägga som slås mot någonting av metall.

Sällskapet är i närheten av byn Chocoloco, som inte finns med på någon karta. Det är en boplatz för en grupp indianer som talar Nahuatl. Ingen i byn kan tala ett ord spanska, vilket betyder att all kommunikation måste ske genom tolk. Domingo talar Nahuatl flytande, och hans översättning är snabb och korrekt.

Indianerna i Chocoloco härstammar direkt från Olmekerna. Den här stammen har vandrat runt i regnskogen i århundraden för att undvika den moderna civilisationen. De kallar sig själva för "Omechel". Men nu har de råkat ut för en gammal fiende.

Flera medlemmar av Omechel-folket har blivit överfallna och bortrövade av Macatec-indianerna, en stam som bor längre söderut, och som talar Chol. Omechel och Macatec har varit fiender sedan urminnes tider, och nu har en grupp Macatec-indianer slagit sig ned i utkanten av Omechel-indianernas område. Macatec-indianernas närvaro är den enda logiska förklaringen till att försvinnandena bland Omechel-stammen. Ända sedan de upptäckte Macatecerna i söder har Omechel varit på sin vakt. De är visserligen inte direkt fientliga mot främlingar, men de är mycket reserverade och kommer inte att visa några tecken på vänskap.

Sällskapet kan inte undvika Omechel-byn, om de inte vänder om och går tillbaka till Chomil, vilket skulle innebära att de ger upp expeditionen. Oavsett om de fortsätter rakt fram eller försöker smyga sig runt Omechel-byn, läser du upp följande:

Ni banar er väg genom undervegetationen med era machetes. Ljuden kommer allt närmare. Plötsligt hoppar åtta stycken indianer ned ur träden. De är beväpnade med dragna machetes.

En av indianerna skriker något på ett kärvt språk, och Cruz säger åt er att stanna. Sedan börjar han samtala med indianerna på ett språk som låter ganska likt det ni hörde i Chomil. Efter en stund meddelar Cruz att ni ska lämna ifrån er era vapen, följa med indianerna, och inte ställa till något bråk.

Indianerna tänker hålla sällskapet i ett slags husarrest. De har aldrig haft med främlingar att göra förut, och vet inte riktigt om de kan lita på de här underliga människorna.

Alla indianerna är standard-ISP. De har 50 i alla Egenskaper, och har dessutom Lärares nivå på machete (färdighetsvärde 80).

Om de blir anfallna är Omechel beredda att kämpa till sista blodsdroppen, eftersom de slåss för att skydda sina kvinnor och barn. Om sällskapet börjar ställa till bråk, kommer ytterligare 20 män att anlända från byn inom 1T10 omgångar. Om någon skjuter med eldvapen flyr indianerna in i skogen. Om rollpersoner som skjutit mot indianerna går in i byn finner de den helt öde och övergiven.

De som väljer att lyda indianernas uppmaningar blir förda ungefär 15 meter åt höger, där de kommer upp på en väl upptrampad stig, som leder rakt in i byn. Deras vapen och radion tas ifrån dem. Läs upp nedanstående text om RPna väljer att följa med indianerna.

Indianerna tar hand om radion och era vapen. De säger ingenting, och de ser faktiskt riktigt nervösa ut. En av dem går i täten, och sedan följer ni efter med en indian bakom varje person.

Det hörs ett rop i närheten. Indianernas ledare svarar med en vissling som låter precis som en

fågel. Framför er ligger något som verkar vara en by, och därifrån hörs nu en hel del oväsen.

Efter en stund kommer ni fram till en öppning i skogen. Där ligger 14 stycken hyddor med tak av flätade löv. I mitten av byn brinner några små eldar.

När ni kommer in i byn samlas en grupp män, kvinnor och barn runt er och skrattar, stirrar och pekar.

Alla Omechel-män är standard-ISP med 50 i alla Egenskaper och 80 på machete. Det finns 28 vuxna män i byn. Sedan finns det 12 pojkar, som har 40 i alla Egenskaper och 55 på machete (Elevs nivå). De 32 kvinnorna har samma egenskaper som männen, men använder inte machetes. När de slåss använder de istället ett slags klubbor (procentchans = slagsmålsvärde). Sällskapet leds till den hydda som ligger längst i norr. Ur den kommer en äldre man ut. Han är likadant klädd som de andra (höftskynke), men verkar ha en viss auktoritet. Han muttrar några befallningar, och frågar ut ledaren för de indianer förde RPna till byn. Sällskapets vapen och radion tas till en hydda.

Den gamle mannen, som är en av byns Äldste, upptäcker snabbt att det är Cruz som är tolk. Han ställer några frågor till honom, och Cruz vidarebefordrar dessa frågor till rollpersonerna. Han översätter svaren för byäldsten. Frågorna är:

- 1. Varifrån kommer ni?***
- 2. Vad tänker ni göra här?***
- 3. Talar ni Chol?***

Om rollpersonerna berättar sanningen visar det sig att indianen inte alls kan förstå svaret på den första frågan. Han och alla de andra indianerna ser mycket konfunderade ut, och verkar inte kunna föreställa sig något sådant som det

RPna talar om.

När det gäller den andra frågan blir indianerna mycket intresserade om RPna säger något om var-jaguarer. Om sällskapet säger att de letar efter var-jaguarerna, undrar Äldsten varför, i vilka avsikter. Om svaret blir att man bara är ute efter att få information och kunskaper, blir indianerna mycket oroliga och störda. Om sällskapet däremot säger att de är ute efter att förinta var-jaguarerna, verkar indianerna belåtna och nickar uppmuntrande.

Om ingen i gruppen talar Chol, nickar indianerna åter och ser belåtna ut. Om någon i gruppen talar Chol, blir de däremot mycket upprörda och arga, och rör sig hotfullt mot den skyldige.

Den Chol-talande, om det finns någon, grips och leds bort från resten av gruppen. Han binds till händer och fötter, och kastas in i en hydda. Om personen inte räddas av de övriga inom 24 timmar, förs han ut och binds fast vid ett träd i utkanten av byn. Där lämnas han att svälta eller bli uppäten av insekter, eller bådadera.

Rollpersonerna vaktas noga hela tiden, vart de än går. De tillåts inte lämna byn utan att ha en indian med sig. De får inte gå in i hyddorna, men de tillåts att äta sin egen mat och får samtala med varandra. Den som försöker rymma blir snabbt infångad. Om sällskapet försöker fly tillbaka till Chomil, måste de ge upp expeditionen. Den enda andra flyktvägen är att följa spåret söderut; om gruppen kan undvika indianerna till efter regnstormen klarar de sig. Som påpekats tidigare blir indianerna skrämde av eldvapen, och gömmer sig i skogen om man skjuter.

Efter 72 timmar kallas RPna till ett möte med alla de Äldste i byn. Samma frågor som förut ställs nu åter. Om svaren är som ovan, får RPna tillåtelse att ställa frågor (genom Cruz) om var-jaguarerna.

Tyvärr har indianerna inte helt riktiga upplysningar. Stycket här nedan är en sammanfattning av allt som Omechel-indianerna vet (eller

tror att de vet), som kan vara av intresse för rollpersonerna. Indianerna svarar endast på sådana frågor som kan besvaras med något av nedanstående. Om svaret på en RPs fråga inte finns i texten, svarar de bara att "vi vet inte".

Omechels Redogörelse

Det var i tidernas begynnelse, långt innan majsen började växa i norr eller de mångfärgade fåglarna började flyga i söder, som de Högste kom samman och skapade människan.

För att människorna skulle kunna leva, behövdes det en balans, så att inte universum skulle välta och dess innehåll rinna ut. Så balanseras jorden av stjärnorna, månen av solen, och ljuset av mörkret. Allt har en mening och en motsats.

När de Högsta skapade människorna behövde de finna en balans. De funderade länge över problemet, och under tiden började universum att luta. Stjärnorna rörde sig på himlen, vattnet började rinna upp ur floderna, och jorden skakade och bävade.

De Högste blev tvungna att skynda sig, och bestämma sig snabbt, för världen höll på att välta och spilla ut allting. Men de Högste kunde inte bestämma sig för om de skulle skapa ett nytt slags människor som talade ett annat språk, eller om de skulle skapa ett stort, grymt, jagande djur. De bråkade och grälade tills universum var på vippen att välta, och då förstod de att de måste göra en kompromiss för att

rädda sina skapade verk.

Kompromissen var en stor, ond varelse som skulle balansera Omechels godhet. Varelsen skulle uppträda som Omechel på dagen, och som den stora ozelotl på natten.

Eftersom Omechel är intelligenta, är ozelotl inte intelligenta. De onda varelserna försöker förstöra Omechel, utan att förstå att universum lutar varje gång de dödar en av oss. Ibland regnar det, ibland rör sig marken, ibland mister solen sitt ljus. Men universum förlorar balansen, tills en av de Högste ställer den till rätta igen.

Omechel måste alltid vara vaksamma, ty ozelotl anfaller när som helst. Åter, i vår tid, finns ozelotl ibland oss. Vi vet att varelserna finns i närheten. De har tagit 11 av de våra under de senaste 30 dagarna. Vi fruktar att universum kommer att välta.

De bor i en liten by 5 dagars resa söderut från oss. Vi har alltid vakter utplacerade, så att de inte ska kunna överraska oss. Om ni vill resa söderut och förstöra dem, kanske ni kan hindra universum från att välta. Machetes är starka, men den glänsande jorden är starkare.

Ni som kommer från konstiga avlägsna platser borde stanna och undersöka dessa ting. Helt säkert kommer ni att bli ansedda och respekterade för er stora visdom, när ni återvänder dit varifrån ni har kommit.

Om någon av rollpersonerna har färdigheten *Legender/Folklore*, kan han utläsa följande av denna berättelse:

D = Omechel har verkligen sett var-jaguarerna.

C = Informationen i D, samt att de 11 Omechel som saknas verkligen har fallit offer för var-jaguarerna.

B = Informationen i D och C, samt att var-jaguarerna verkligen bor i söder.

A = All ovanstående information, samt att den glänsande jorden som påstås vara dödlig för var-jaguarerna är obsidian.

PRICKAR FRAMFÖR DINA ÖGON

Efter mötet med byrådet får rollpersonerna lämna Omechel-byn. Indianerna visar dem en stig som leder söderut mot Macatecs område. Personernas vapen och radio återlämnas i gott skick.

När rollpersonerna bestämmer sig för att fortsätta söderut, kan de gå utmed en stig som leder bort från byn. Resultatet är att de kan färdas med normal gånghastighet, eftersom de inte längre behöver hacka sig fram genom grönskan med sina machetes. Stigen är så bred att man kan gå två personer i bredd. Utrymmet är tillräckligt för strid, om så skulle behövas.

Tre timmar efter det att ni lämnat Omechel-byn hör ni åska på avstånd. Det ser ut som om ett oväder är på väg. Luften känns tung och kvav, och det har blivit ovanligt tyst i skogen.

Domingo muttrar för sig själv, men säger att sällskapet bör fortsätta trots att det blir oväder. "Ni minns väl hur misstänksamma Omechel var mot oss? Jag tror inte att jag vill vara i närheten om de får för sig att det här ovädet är



vårt fel. Vi fortsätter!"

Plötsligt vräker regnet ned över er som ett vattenfall. På några ögonblick är ni genomvåta. Domingo ropar över axeln: "Fortsätt, gå på!"

Regnet vräker ned i ungefär två timmar, men sedan känns luften frisk och ren. Solen kommer fram och molnen försvinner.

Stigen har blivit våt och hal, men den är tillräckligt hårt packad för att inte bli lerig. Om någon lämnar stigen kommer han snabbt att sjunka till knäna i dy och lera.

Spelarna kan bestämma när de vill att RPna ska slå läger. Slå tärningar för nattliga djungel-

ljud åtminstone fyra gånger under den här natten. Nästa morgon kan RPna fortsätta som förut. Luften är klar, och vädret verkar bli fint. När sällskapet har vandrat ungefär en timme läser du upp följande:

Det är ungefär mitt på förmiddagen. Ni går utmed stigen, som verkar bli allt mindre använd ju längre söderut ni kommer.

Plötsligt ser ni någonting på höger sida av stigen. Inne bland buskarna rör sig någonting som är gult med svarta prickar.

Grönskan delar sig, och fem mänskliga skepnader vacklar

sakta ut ur skogen. De är klädda i tätt åtsittande jaguar-skin, och de kommer mot er med armarna utsträckta framför sig.

De här varelserna är animerade döda, zombier som är klädda i jaguar-skin – alltså inte några riktiga var-jaguarer. Om RPna tror att de här varelserna är var-jaguarer, så låt dem tro det och tala inte om vad det egentligen rör sig om!

Zombier (5 st)

STY	61 (75)	ITF	1 (15)
PCN	16 (30)	TÅL	61 (75)
VIGH	16 (30)	OVV	–
VJST	16 (30)	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	1/53%

Förflyttning: L=15 F=0 S=2

IP: 500 per styck

När zombierna närmar sig RPna läser du upp följande:

Varelserna vacklar fram emot er. De vrålar med torra, heta röster. Deras händer eller klor famlar i luften, som om någonting hemskt fanns alldeles utom räckhåll för dem. Ibland drar de tillbaka en hand, och klöser vilt framför sig. Deras dimmiga ögon stirrar avlägset in mot djungelns mörker.

Om spelarna verkar tro att det är fråga om zombier, slår de skräck-kontroll på kolumn 5. Om de inte visar att de förstått att det är zombier, utan tror att det är något annat eller verkar osäkra, slår de skräck-kontrollen på kolumn 7 – som om varelserna vore var-jaguarer.

RP som misslyckas med skräck-kontrollen flyr tillbaka utmed stigen. Domingo Cruz misslyckas automatiskt och springer iväg, skrikande på spanska – tills han återfår självkon-

trollen i nästa omgång.

Under tiden går jaguar-zombierna till attack. De har jaguarklor fastsatta på händerna, och använder dem som närstridsvapen.

Zombierna fortsätter att slåss tills de har dödat eller jagat bort alla rollpersonerna, eller tills de själva förintas.

De här odöda varelserna kontrolleras av en överstepräst som finns i närheten, men är gömd. Det finns ingen möjlighet att få syn på honom – det är nämligen samma överstepräst-likätare som kommer att dyka upp i Område 4 på kartan över Macatec-byn. Om den rollperson som bär radion ställer den ifrån sig för att delta i striden, kommer översteprästen genast att förstöra den med hjälp av besvärjelsen Åskvigg, som bränner sönder alla de elektroniska komponenterna. Efter att ha använt Animering av Döda i tre minuter (eller tills striden är avslutad) kommer han att Teleportera sig tillbaka till sin bostad. Om någon RP lyckas Känna Vägen, och dessutom klarar en allmän Iakttagelsekontroll, kommer han eller hon att se ett par röda ögon blinka till inne i skogen, alldeles innan likätaren Teleporterar.

Cruz kan visserligen delta i striden efter en omgång, men han håller sig på säkert avstånd och tittar på. Om alla rollpersonerna dödas, kommer Cruz att återvända till civilisationen och varna S.A.V.E. för var-jaguarerna, som han "lyckades jaga bort, men inte förrän alla hans följeslagare hade dukat under".

Om sällskapet lyckas förstöra zombierna, och sedan anklagar Cruz för hans feghet, kommer han att försvara sig med att hans handlande var "strategiskt riktigt". "Om ni hade blivit tillfångatagna, skulle ni ha behövt någon som kunde ta sig härifrån för att varna Dr. Guevara och skaffa hjälp."

Jaguar-zombierna ligger stilla och ruttnar i djungeln. De bär inte på någonting som kan vara till hjälp för RPna. Det är helt enkelt liken av några indianer, som användes av likätar-översteprästen.

Till Hans Allernådigste Katolska Majestät vår Högst Magnifike Konung

Må denna högst glädjerika och lofvande tid på året, då våren åter förnyar vår tro i detta lifvet, och vårt hopp om det tillkommande, skänka stor lycka och välgång åt Ers Allernådigste Majestät, genom Guds Nåd Konung af Kastilien, Aragonien, Navarra, Valencia och vårt nyfunna och välmående Nya Spanien.

God lycka åt Eder på denna den första dagen i april månad, i Herrens år femton hundra och fyrtioåtta, det fjortonde året af Hans Helighet påfven Paulus III:s rättvisa och milda styre.

För sju månader sedan, Ers Majestät, inspirerad som jag var af hoppet att mina ödmjuka ansträngningar skulle kunna föra folken i detta nya och obefästa land från vidskepelsens mörker till det sköna och rogifvande ljuset af den Heliga Katolska Tron, var det mitt privilegium att resa med Kapten Gabriel Rivera till Chilpancingo, som är beläget alldeles i utkanten af de länder som Ers Majestät regerar med oändlig Rättvisa och Nåd.

Under vår färd söderut mot Chilpancingo hörde vi många berättelser om de folk som bor i området – de som kallas Maya, och deras förfäder, de forntida och nu försvunna olmekerna. Det var inte förrän vi kommit ganska långt söderut, alldeles i utkanten af en stor och hemsk urskog, som vi fingo höra talas om andra, omnämnda endast med hviskningar af Mayas, och kallade "De Som Kommo Före".

För hvarje gång vi kommo till en ny by eller någon liten tempelplats, blef det allt klarare att indianerna voro förvarnade om vår ankomst. Bostäderna voro öfvergifna, templen och byggnaderna rensade på allt guld och annat af värde – utom en liten helgedom i hvarje by, alltid af likadant utseende, som af någon anledning lämnats orörd.

I fråga om dessa helgedomars främmande och grymma beskaffenhet törs jag knappt berätta, af fruktan att förolämpa Ers Majestäts anständighet och tro. Det kan dock kanske intressera Eder att de icke alls liknade kultplatserna i norr hos Aztekerna, eller de hos de närboende Mayas. Varje helgedom innehöll ett mörkt och blodigt altare, som såg ut att vara gjort af svart glas, om det inte vore för att glaset icke lät sig repas eller spreckas af våra vapen. På sidorna af dessa altaren funnos mystiska inristningar, föreställande jaguaren – det stora kattdjuret i

detta område, som ej är olikt Afrikas lejon och leoparder. Men dessa grymma bestar gingo upprätt som människor på bilderna, och sträckte sina klor uppåt, som om de ville klösa himlen. I öfrigt pryddes dessa helgedomar af sniderier föreställande djungelväxter och fladdermusvingar, men dessa tycktes enbart ämnade att skänka mer lif åt de hemiska varelserna.

Det är öfverflödigt att nämna för Ers Majestät att vi voro snabba att förstöra dessa vidriga monument, fastän vi mycket undrade varför byborna hade lämnat dem orörda. Det vill säga, vi undrade öfver det ända tills vi kommo längre in i regnskogen, fortfarande i afsikt att utvidga Ers Majestäts välde, och Hans Helighet Paulus IIIs Andliga Visdom.

När vi så fortsutto söderut in i de outforskade områdena, möttes vi af en grupp djungelindianer, som nu hälsade oss och välkomnade oss, trots att de tidigare hade flytt från sina byar så snart de fingo höra talas om vår ankomst. Deras rädsla hade nu öfvervunnits af ifver, ty de hade hört (kanske på samma sätt som de fått höra om vår ankomst) om vår förstörelse af dessa vidriga altaren.

Dessa människor, som tidigare hade vägrat att öfvergifva sin vidskepelse, och till och med stundom gripit till vapen mot oss när vi refvo deras tempel och kultplatser, erbjödo oss nu sin hjälp. En af dem, en gammal man som antagligen var en Äldste i sin by, sade att förstörandet af de små jaguar-templen var "en stor välsignelse för mitt folk, att befria världen från den Onämnbare". När vi spörjde hvad detta var för ett väsen, som indianerna så fruktade, och dess natur och beskaffenhet, ville den gamle dock icke säga mer.

Så kom det till att vi förenade oss med infödingarna, eller snarare: de anslöto sig till oss. Ett stort, fruktansvärt tempel djupt inne i regnskogen intogs och rensades, och jag bestämde mig för att redan följande afton börja leda indianerna till den sanna Tron.

I sällskap med Kapten Rivera och fem vakter nalkades jag byn som låg i närheten af templet. Jag minns att jag förbryllades af den underliga, överkliga tystnad som rådde. Vi funno platsen öfvergifven. De tomma hyddorna voro det enda som vittnade om att människor hade bott där.

När vi kommo tillbaka till vårt läger fann vi att samma öde hade drabbat Kapten Riveras manskap. Skräckslagna flydde vi ut ur djungeln. Alla vakterna föllo offer för rofdjur, faror och ett underligt öfverfall från män utklädda till jaguarer. Kapten Rivera själf afled så sent som i morse,

Linda Cloud

PERSONDATA

Ålder: 26 år
Längd: 168 cm
Vikt: 53 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

NATIONALITET:

Amerikan



Linda Cloud var det yngsta av sex barn i en familj av Siouxindianer i Winnebago, Wisconsin, USA. I tonåren arbetade hon som varieté-artist i Wisconsin Dells; det var där hon lärde sig kasta kniv.

Vid 22 års ålder tog Linda examen som journalist, och arbetar nu på en radiostation i Mil-

Pamela Boyer

PERSONDATA

Ålder: 26 år
Längd: 165 cm
Vikt: 54 kg
Hår: Blont
Ögon: Blå

NATIONALITET:

Amerikansk



Pamela Boyer är född i Paramus, New Jersey. Hon tog examen från New Jerseys statliga Polishögskola, och blev snabbt en mycket lovande medarbetare vid Mordroteln på Newarks Polisdistrikt. Kriminalassistent Boyer ledde en skickligt genomförd undersökning av en serie mord i norra New Jersey, men kunde inte lämna

Ramona Ramirez

PERSONDATA

Ålder: 42 år
Längd: 178 cm
Vikt: 63 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna

NATIONALITET:

Amerikansk



Ramona Ramirez är född i Ponce i Puerto Rico, och bor nu på sin stora gård alldeles utanför staden.

Ramona fick sin utbildning vid universitetet i Miami, och har fortfarande vissa uppdrag därifrån, som konsult i Karibisk Kulturvetenskap.

När hon inte är hemma eller vid universite-

Jefferson Turner

PERSONDATA

Ålder: 31 år
Längd: 185 cm
Vikt: 82 kg
Hår: Brunt
Ögon: Bruna

NATIONALITET:

Amerikansk



Jefferson Turner är född i Oldham County, Kentucky, där han har arvt flera stora stuterier för fullblodshästar. Han studerade latin och grekiska vid Vanderbilt University, men avbröt studierna efter två år för att bli professionell baseballspelare.

Turner spelade två säsonger för St. Louis

waukee. Hon kom i kontakt med S.A.V.E. i samband med att hon av en händelse råkade upptäcka Wisconsin Dells-spöket.

EGENSKAPER

Styrka	52	Iakttagelse	60
Precision	60	Viljestyrka	54
Vighet	48	Tur	50
Personlighet	56	Tålighet	52
Slagsmål	50	Känslighet	12

FÄRDIGHETER

Kastvapen: Dolk/Kniv	Mästare	115
Mekanik	Lärare	90
Machete	Elev	65
Telepatisk Empati	58	

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

sina resultat till de rätta myndigheterna eftersom det visade sig att mördaren var en varelse från det Okända!

Resultatet av undersökningen blev att Boyer fick kontakt med S.A.V.E.

EGENSKAPER

Styrka	60	Iakttagelse	54
Precision	64	Viljestyrka	50
Vighet	54	Tur	50
Personlighet	56	Tålighet	52
Slagsmål	57	Känslighet	10

FÄRDIGHETER

Klubba	Lärare	87
Geografi/Kartografi	Lärare	82
Undersökning	Lärare	82
Revolver	Lärare	82

Beväpning: Revolver

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

tet, vistas hon oftast hos sina gamla vänner i Puerto Rico, på Haiti, och bland den kubanska befolkningen i södra Florida.

EGENSKAPER

Styrka	46	Iakttagelse	68
Precision	52	Viljestyrka	60
Vighet	52	Tur	50
Personlighet	56	Tålighet	54
Slagsmål	49	Känslighet	13

FÄRDIGHETER

Legender/Folklore	Mästare	119
Engelska	Lärare	94
Machete	Lärare	79
Skyddande Sfär	59	

Beväpning: Machete

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

Cardinals, och drog sig sedan tillbaka för att leva på sin förmögenhet och ägna sig åt sina intressen, som globetrotter och äventyrare. Vid ett besök i Pompeji spårade han flera spöken, och kontaktades sedan av S.A.V.E.

EGENSKAPER

Styrka	54	Iakttagelse	54
Precision	72	Viljestyrka	60
Vighet	50	Tur	60
Personlighet	60	Tålighet	56
Slagsmål	52	Känslighet	10

FÄRDIGHETER

Kastvapen: Dolk/Kniv	Lärare	102
Pistol	Lärare	102
Antika Språk	Elev	72
Spårning	Elev	72

Beväpning: Pistol, kniv

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

Jacques LeChance

PERSONDATA

Ålder: 32
Längd: 180 cm
Vikt: 79 kg
Hår: Brunt
Ögon: Blå



NATIONALITET:

Fransk

Jacques LeChance är född i Chartres i Frankrike, i skuggan av den stora katedralen som tidigt väckte hans intresse för historia. Han studerade arkeologi vid Sorbonne-universitetet, och håller fortfarande kontakt med många konstnärer och skulptörer i Paris.

LeChances hobby är storviltsjakt, men till

Dr. Pandit Ray

PERSONDATA

Ålder: 34 år
Längd: 178 cm
Vikt: 73 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna



NATIONALITET:

Indisk

Dr. Pandit Ray föddes i Madras, Indien. Han fick en engelsk uppfostran och gick i engelsk privatskola, fortsatte vid Cambridge, och fick sin medicinska examen från Stanford. Han betraktas nu som en av världens ledande hjärtspecialister.

Trots Rays "moderna vetenskapliga" utbild-

Hank Katayama

PERSONDATA

Ålder: 26 år
Längd: 168 cm
Vikt: 62 kg
Hår: Svart
Ögon: Bruna



NATIONALITET:

Japansk-Amerikansk

Hank Katayama föddes i Osaka i Japan. Han kom till USA som tonåring, och bodde då i Los Angeles, där han började studera både engelska och spanska.

Hanks stora intresse är brottnings. När han gick i gymnasiet blev han Delstatsmästare i Kalifornien, i 62-kilos-klassen. När han gick ut

Ruth McTavish

PERSONDATA

Ålder: 24 år
Längd: 160 cm
Vikt: 48 kg
Hår: Rött
Ögon: Gröna



NATIONALITET:

Kanadensisk

Man skulle kunna säga att Ruth McTavish har släktförbindelser med S.A.V.E. Hennes farfar, Angus McTavish, var medlem i S.A.V.E., och följde med författaren Michael O'Boylan på en resultatlös expedition för att finna Loch Ness-monstret.

Ruth föddes i Toronto, Kanada, och fick sin

yrket är han arkeolog. Vid en utgrävning i Algeriet nyligen, hittade han en mystisk talisman som ledde till att han fick kontakt med S.A.V.E.

EGENSKAPER

Styrka	56	Iakttagelse	62
Precision	54	Viljestyrka	52
Vighet	56	Tur	50
Personlighet	50	Tålighet	54
Slagsmål	56	Känslighet	12

FÄRDIGHETER

Antropologi/Arkeologi	Mästare	112
Konstkritik	Lärare	87
Stridskonst	Lärare	85
Legender/Folklore	Elev	72

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

ning har han bedrivit efterforskningar efter det legendariska indiska fabeldjuret Rakshasa, men utan framgång. Detta sökande förde honom i kontakt med S.A.V.E.

EGENSKAPER

Styrka	50	Iakttagelse	68
Precision	48	Viljestyrka	52
Vighet	56	Tur	50
Personlighet	54	Tålighet	60
Slagsmål	53	Känslighet	13

FÄRDIGHETER

Medicin	Mästare	111
Dolk/Kniv	Lärare	68
Legender/Folklore	Elev	75
Återställa Tålighet	59	

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

gymnasiet talade han flytande engelska. Han tilldelades ett stipendium och åkte till Iowa State University för att studera vidare och fortsätta träna brottning. Där tog han examen i Jämförande Litteratur, med Latinamerikansk poesi som specialämne.

EGENSKAPER

Styrka	58	Iakttagelse	52
Precision	50	Viljestyrka	50
Vighet	60	Tur	56
Personlighet	48	Tålighet	60
Slagsmål	59	Känslighet	10

FÄRDIGHETER

Brottning	Mästare	114
Engelska	Mästare	104
Spanska	Lärare	79
Historia	Elev	64

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

utbildning till filmregissör där. Hon anses nu vara en av världens mest lovande unga regissörer. Hennes senaste film nominerades för Kanadensiska Filminstitutets Pris.

EGENSKAPER

Styrka	48	Iakttagelse	62
Precision	58	Viljestyrka	54
Vighet	50	Tur	60
Personlighet	56	Tålighet	58
Slagsmål	49	Känslighet	12

FÄRDIGHETER

Fotografering	Mästare	115
Geografi	Lärare	88
Gevär/Hagelgevär	Lärare	88
Återställa Viljestyrka	55	

Beväpning: Gevär

SÅR

		Medelsvåra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skrubbsår	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Svåra	<input type="checkbox"/>
Lätta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Kritiskt	<input type="checkbox"/>

en vecka efter vår återkomst från det stora mörkret, af någon ovanlig sjukdom som fick honom att tyna bort.

Det finns också andra saker – mörkare saker – som jag icke törs anförtro åt detta bref. Dessa saker äro enbart för Ers Majestäts öron. Jag afreser mot hemlandet inom en månad. När jag anländer, anhåller jag ödmjukt om en audiens hos Eder.

Ers Majestäts underdånige tjänare,
Esteban Lopez de Ojeda S.J.
Padre Esteban Lopez de Ojeda S.J.

Vänner och medlemmar!

Som ni kan se sändes den här rapporten till S.A.V.E. för rätt länge sedan. En expedition för att följa upp den organiserades omedelbart. Men "stammen" var då försvunnen.

Under några år fick saken bero, eftersom andra och mer akuta saker upptog organisationens uppmärksamhet. Nu har jag emellertid fått reda på genom vissa källor att de här varelserna åter har observerats i delstaterna Tabasco och Veracruz. Jag vill ogärna spekulera, men eventuella bevis för att varelserna existerar och har något samband med de forntida indiankulturerna, skulle vara ovärderliga både för mig och för Mexicos

folk. För att nu inte nämna deras uppenbara betydelse för vår egen organisation.

I ljuset av detta ber jag nu om er hjälp. I det här kuvertet finner ni min rapport, en kopia av ett brev från Jesuitmissionären Fader Esteban till den spanske kungen Carlos I, och flygbiljetter för var och en av er till Mexico City, där ni kommer att sammanträffa med mig för att få mer information innan ni påbörjar er expedition.

Med vänlig hälsning, Eder
José S. Guevara
Professor José S. Guevara
Institutionen för Antropologi
Mexicos Universitet

Inkommet till S.A.V.E.s Centralarkiv:
14 Oktober 1959

Tidigt på våren 1959 ledde jag en grupp på fyra mycket begåvade S.A.V.E.-medlemmar på en expedition till skogarna runt Chilpancingo, en stad som ligger mellan Mexico City och Acapulco. Vi avsåg att undersöka sanningshalten i vissa rykten som cirkulerade, rörande ett slags varelser som bl.a. omtalas i de forntida indianernas legender.

Varelserna sades vara till hälften människor och till hälften jaguarer, och påstods bo tillsammans i ett slags läger inne i djungeln. De kringboende indianerna kallade dem "ocelotl", vilket betyder "jaguar" på deras språk, Nahuatl.

Det första verkliga beviset för att Det Okända var i verksamhet i Chilpancingo var att Pablo och Cipriano, frid över deras minne, ideligen påpekade att de kände Onda Vägen runt omkring oss.

Båda två hade den förmågan. Efter att ha frågat ut över 100 indianer i området gav vi oss ut i djungeln, på jakt efter jaguar-männen. Efter tre dagars vandring blev vi överfallna medan vi låg och sov i vårt läger. Jag kunde inte se vad det var som anföll mig, eftersom den täta växtligheten stängde ute allt ljus från månen och stjärnorna.

De föste ihop oss i mörkret. Jag var förvånad över att våra motståndare inte behövde några facklor eller andra ljus för att se oss. De var tysta som katter, och av goda skäl, upptäckte jag när det blev ljust. Dessa varelser var katter, eller åtminstone delvis katter. Fastän de nästan helt såg ut som jaguarer var det något mänskligt över dem – de var, hur konstigt det än låter, för skräckinjagande för att kunna vara djur.

Varelserna kommunicerade med varandra genom fräsanden och morringar, men verkade samtidigt förstå vad expeditionens medlemmar sade.

Jag kom genast att tänka på de gamla olmekiska avbildningarna av "var-jaguarer". Som forskare blev jag först glad och tillfredställd över denna upptäckt. Men mina vänner Pablo och Cipriano varnade mig att de aldrig tidigare hade känt en så stark utstrålning av Onda Vägen som från dessa varelser.

Senare på förmiddagen kom varelserna och förde oss in i en hydda, där det fanns en stor stenhäll i mitten. Några av dem fräste medan andra satt hopkrupna på marken runt omkring oss. Vi väntade länge i hyddan – det tycktes som flera timmar, men jag är inte helt säker på hur länge det var. Sedan hördes morranden och oväsen utanför. Innan

jag ens hann skrika en varning, tog de Roberto och slängde ned honom på stenhällen. Fyra jaguar-män höll fast hans armar och ben, samtidigt som en vedervärdigt utstyrd indiansk präst klev in i hyddan. Han verkade på något sätt både mänsklig och omänsklig. Prästen skar upp Robertos bröst med en jade-kniv, och slet ut hans hjärta, som fortfarande slog. Roberto skrek till och förlorade medvetandet. Jaguar-männen svajade, som om de var hypnotiserade. Inom några sekunder hade min följeslagare förblött. Samma procedur upprepades med de andra. Sedan var det min tur. Men plötsligt slutade den hemska ceremonin. Varelserna stirrade upp mot taket som om de sökte efter någonting. Sedan skingrades de utan förvarning, och jag kunde fly.

Medan jag sprang i vild flykt genom djungeln kunde jag höra mitt hjärta slå, så högt att det nästan var bedövande. Det är det sista jag minns innan jag vaknade upp på sjukhuset här i Mexico City.

Förvisso känns dessa upplevelser mycket svåra, och de har inte lämnat mig någon ro under de senaste månaderna. Det är emellertid min fasta övertygelse att dessa varelsers närvaro innebär en ny, allvarlig invasion av vår värld av krafter från det Okända. Det är därför av stor betydelse att vår organisation undersöker saken vidare.

Högaktningsfullt,



José S. Guevara

III I Macatecs Jaktmarker

Nästa morgon går sällskapet över gränsen till Macatec-indianernas område. Macatec är de "Chol-talare" som indianerna i den förra byn tyckte så illa om. Men de är inte alls så ondsinta som Omechel ville påstå. I själva verket är de betydligt öppnare och vänligare mot RPna än Omechel var.

Domingo Cruz kan inte tala Chol. Därför förstår han inte vad Macatec säger, och kan inte kommunicera med dem. Förmodligen kan ingen av rollspelarna det håller.

Det finns bara en indian i byn som kan tala lite spanska. Han heter Chumo, och hans spanska är inte särskilt bra – det händer att han översätter fel. Eftersom Macatecs traditioner säger att all kontakt med främlingar måste ske med de Äldstes medgivande, kommer Chumo inte genast att komma fram och börja fungera som tolk.

Sällskapets kommunikationsproblem är värre än de anar; om radion inte blev förstörd i striden mot zombierna, upptäcker man snart att regnet och fukten har gjort den oanvändbar i alla fall. Första gången de försöker använder radion efter det att de kommit till Macatec-byn, visar det sig att den är helt död. Den går inte att reparera, inte ens om någon har färdighet i Mekanik.

Byn består av samma sorts hyddor med flätat lövtak som PRna har sett förut. Macatecs kläder är ungefär likadana som alla andra indianers i området, dvs. de flesta bär enbart ett höftskynke. Macer. Vapnen är machetes, pilbågar, knivar, klubbor och slungor.

Den största skillnaden mellan Macatec och alla andra indianer som RPna kan ha mött är, att Macatec behärskar konsten att krympa avhuggna människohuvuden. Detta görs dock enbart med huvudena av verkliga fiender (som t.ex. Omechel-indianer). För det mesta är Ma-

catec mycket vänliga, hjälpsamma och omisstänksamma mot främlingar.

Macatec är i krig med Omechel. De har dödat många kringströvande indianer från norr och satt upp de krympta huvudena till beskådande. Macatec har också mist många av sina egna, som blivit dödade av Omechel eller av de riktiga varjaguarerna. Macatec förstår inte riktigt varför Omechel har anfallit dem, men de är säkra på att om de inte försvarar sig kommer Omechel att utrota dem. Macatecs vet inte heller varifrån var-jaguarerna kommer. De tror att varelserna bor någonstans i de heliga områdena i söder, men är inte säkra.

En annan konstighet i Macatecs by är deras "överstepräst". Det var sed bland de forntida indianernas präster att vanställa sina egna kroppar. De brände, skar, slet loss och slog sönder sina öron, näsor, ögon, lemmar och sin hud, och såg ganska vedervärdiga ut – åtminstone med en västerlänningens ögon. De tvättade aldrig sitt hår utom med blod, som fick torka in och gjorde att håret hängde i stela tovor.

Traditionen om dessa vanställda präster har lett till en olycklig situation: en likätare har lyckats etablera sig som "överstepräst" hos Macatec-indianerna. När varelsen kom till byn fick dess vidriga utseende de oskyldiga byborna att tro att det var en av prästerna som de hört berättas om. Nu håller denna likätare till i närheten. Han tjänar Skymningens Herre, och håller igång kriget mellan Macatec och Omechel.

Likätaren bor i ett tempel som är byggt på toppen av en gammal pyramid i närheten av byn. Därifrån sköter han sina mörka gärningar utan att byborna märker något. Likätaren fångar, dödar och äter mänskliga offer. Sedan tar han med sig resterna till gränsen mellan Omechel och Macatec, och lägger dem där. Båda

indianstammarna tror, när de hittar en av sina egna, att det är den andra stammen som dödat honom eller henne. Omechel menar att Macatecs krympta människohuvuden tyder på blodtörst och ondska. Macatec tror att liken vid gränsen har lagts dit av Omechel för att varna främlingar att hålla sig borta.

Under tiden kan var-jaguarerna härja fritt i regnskogen, medan indianstammarna beskyller varandra för alla mystiska dödsfall.

Eftersom översteprästen anses vara en "helig man" får man inte besöka honom utan att bli inbjuden. Varje dag vid soluppgången går en av byborna till templet för att överlämna några ljus. Vid middagstid återvänder samma person och framför alla eventuella budskap eller proklamationer från "översteprästen". Byborna talar inte om sin "överstepräst" utom när budbäraren går till templet eller kommer tillbaka därifrån. De omnämner honom enbart som "översteprästen", eftersom de inte har en aning om att det är fråga om en likätare.

Låt rollpersonerna göra sitt eget detektivarbete. Ge dem bara sådana ledtrådar som de kan upptäcka på ort och ställe, och låt dem dra sina egna slutsatser, vare sig de är rätt eller fel.

Kom ihåg att Macatec-indianerna vill vara vänliga och hjälpsamma mot RPna. Deras problem är att de inte förstår allt det som sker omkring dem, och att de förmodligen inte kan tala med sällskapet.

UNDERLIGA HÄNDELSER

Översteprästen har noga iakttagit allt som hänt sedan rollpersonerna lämnade Omechel-byn (kom ihåg: varelsen låg bakom zombie-attacken!). När sällskapet kommer in på Macatecs område använder varelsen några av sina Onda Vägen-besvärjelser för att skapa skräck och oreda bland dem. Den första besvärjelsen kommer till användning strax efter det att RPna har kommit in på Macatecs område men innan

de når byn.

Maya-stenen

Läs upp följande:

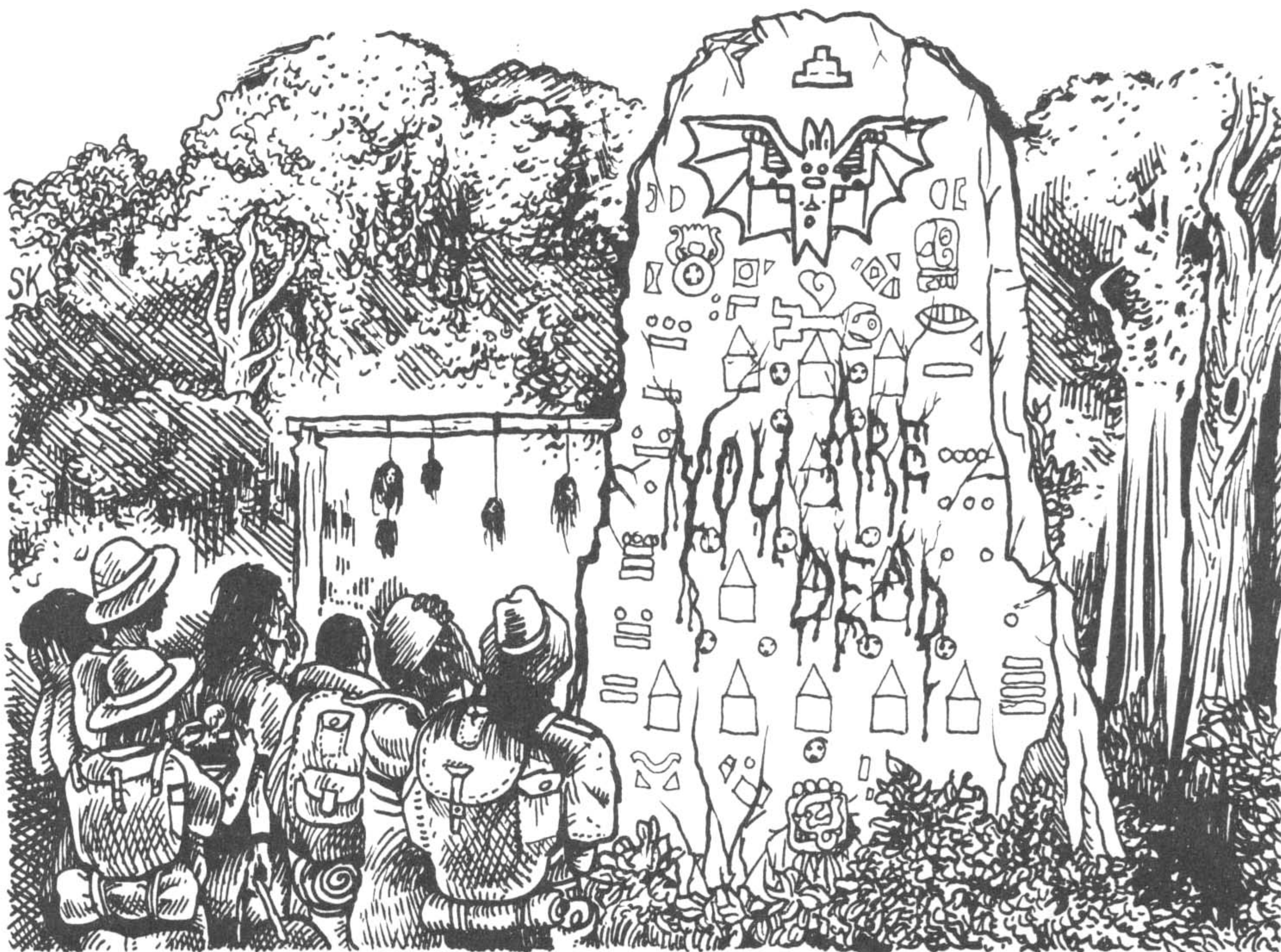
Stigen blir allt smalare, så nu måste ni gå på ett led. Det märks att stigen är väsentligt mindre använd här än den var längre norrut. Framför er skiner solen ned genom en öppning i lövverket.

När ni kommer närmare det ljusa stället, ser ni att det är något slags glänta som ligger framför er. Snart glesnar träden, och ni kommer ut i det varma solljuset.

Mitt i gläntan står en åtta meter hög sten. Den är rikt utsmyckad med reliefer och inhuggna symboler på den sidan som vetter mot er. Marken runt stenen är bar, och det ser ut som om många människor har gått omkring där. Söderut, en bit bakom stenen, står en ram av trä, ett slags portal över stigens fortsättning mot söder.

Om RPna vill undersöka stenen och försöka tyda inskriptionerna, läser du upp följande:

En närmare inspektion visar att det ser ut som en bild av en by. Mellan hyddorna ligger tolv huvuden utströdda. En serie siffror i Maya-skrift finns på båda sidor om byn. Längst upp på stenen finns en bild av något som ser ut som en jättestor fladdermus. Alla bilderna är utformade i gammal indiansk stil, som är ganska abstrakt, så det är mycket svårt att avgöra precis vad symbolerna fö-



reställer och betyder.

Medan ni tittar på stenen upptäcker ni att det har kommit fram en droppe blod längst upp till vänster på bilden av byn. Plötsligt sprutar det fram blod ur stenen, och det rinner ned och tycks forma en bokstav.

Det kommer det blod på flera ställen och bildar bokstäver. Där står, på engelska: "Ni är döda".

Förutom det här budskapet finns det ingenting ovanligt att se eller höra på platsen. Likåtaren har använt "Spökskrift" för att skrämman rollpersonerna.

Inte ens rollpersoner som har färdighet i Antropologi/Arkeologi kan tyda inskriptionernas verkliga innebörd. Det enda de kan se är att symbolerna och siffrorna inte är på Nahuatl. Det hela ser mest Maya-aktigt ut, men inte ens Cruz kan begripa vad det hela betyder. Låt

spelarna göra vad de vill av informationen.

Om de bestämmer sig för att fortsätta söderut, läser du upp följande:

När ni lämnar stenen kommer ni fram mot portalen över stigen, där den fortsätter söderut. Ramen består av två raka trädstammar, som håller upp en tredje.

Från den övre stammen dinglar fem stycken små runda föremål. På avstånd ser det ut som små kokosnötter som är fastbundna med hårtstar. När ni kommer närmare ser ni att massor av flugor krälar på dem. Flugorna flyger iväg när ni kommer, och nu kan ni se de hängande föremålen. Vart och ett av dem har en liten näsa och en ihålig mun med läpparna formade till ett "O". Det finns inga ögon i ögonhålorna.

Föremålen är krympta Omechel-huvuden. Hela platsen med huvudena och sten-inskriptionen är Macatecs varning till Omechel: så här går det om ni fortsätter in på vårt område.

Om rollpersonerna fortsätter på stigen upptäcker de att den nu är så bred att man kan gå tre i bredd. Den som har färdigheten Spårning och klarar en färdighetskontroll kan se att stigen används ofta, och att någon har gått här för mindre än en timme sedan. Det går inte att se hur många det var, eller om det var människor, djur eller varelser, som gick där.

Tystnad

Ni går vidare på stigen. Rätt vad det är vänder sig Domingo om, öppnar munnen och säger någonting. Men det hörs ingenting. Han stannar och ser helt chockad ut. Munnen öppnas, och det ser ut som om han försöker säga någonting, men ni hör ingenting.

Domingo blir panikslagen. Han tar sig själv om halsen, som om han försökte dra ut något ljud ur sin strupe. Hela djungeln har blivit alldeles tyst. Ni kan inte höra era egna fotsteg eller ens ljudet av en machete som huggs in i en trädstam. Det verkar som om ni har förlorat hörseln allihop.

Likätaren använder besvärjelsen Tystnad i två minuter. Under den tiden kan rollpersonerna inte höra någonting, inte ens ljudet av sina egna hjärtslag. Låt inte spelarna samtala med varandra, utom genom teckenspråk. Det enda samtal som bör förekomma är mellan dig och spelarna. Fortsätt beskrivningen så här:

Plötsligt lyfter en stor papegoja från ett träd i närheten, och flyger iväg. Men ni kan inte ens höra några vingslag. Någonting rör sig

på stigens högra sida. Vegetationen delar på sig, och en hjort av något slag hoppar ut på stigen framför er. När den får syn på er tvärstannar den, vänder, och hoppar tillbaka in i skogen. Det verkade som om den blev mycket överraskad av att få syn på er.

I samma stund som hjorten försvinner, är det som om någon hade tryckt på en knapp: plötsligt hörs alla djungelns ljud som vanligt runt omkring er. Efter den långa tystnaden tycks oväsendet vara helt öronbedövande.

När besvärjelsen upphör, kan rollpersonerna tala med varandra igen.

Förvrängd Syn

Det är väldigt fuktigt i luften, man kan nästan se hur det ångar från växterna i solljuset.

Plötsligt händer någonting konstigt. Ni känner er yra. Omgivningen tycks bli suddig, och det ser ut som om träden och växterna höll på att smälta och lösas upp. Trädstammarna runt omkring er krokmar och böjer sig.

Det är plötsligt väldigt svårt att röra sig. Allting ser suddigt och främmande ut. Marken blir mjuk, och fötterna sjunker ned i den. För varje steg ni tar sjunker ni djupare, som om ni hade hamnat i kvicksand.

Det enda som kan motverka den här besvärjelsen är att använda förmågan Höjd Iakttagelseförmåga. Se "Förvrängd syn", i regelhäftet "Det Okända".

Låt annars spelarna slå en Allmän Vighetskontroll med -25 i modifikation. De som miss-

lyckas faller ned i den "smältande" marken. Fortsätt att slå varje omgång, tills alla RPna har fallit. Då upphör besvärjelsen, och allt blir normalt igen.

Kroppsdelar bland träden

Mycket snart efter dessa båda möten med Onda Vägen kommer sällskapet fram till en plats där det ligger en hög med likdelar på stigen. Det är huvuden, ben, armar och andra kroppsdelar som likätaren har lagt dit.

Det som nu kommer att hända har aldrig tidigare hänt någon medlem i S.A.V.E. Ingen från S.A.V.E. har tidigare råkat ut för Onda Vägen- besvärjelsen "Dödliga Delar".

Dödliga Delar

Typ:	FVR	Kolumn: 1
Kostnad:	1 VJST/min	Räckvidd:
OVV:	85	Synhåll
		Effektyta:
		Kroppsdelar

Användaren kan animera upp till tio kroppsdelar. Besvärjelsen fungerar på ungefär samma sätt som Animering av Döda. Kroppsdelarna rör sig på det sätt som passar dem bäst. En arm rör sig lite ormligt, liksom ett ben. Ett huvud vaggar från sida till sida, och rör sig på det viset sakta i en bestämd riktning.

Kroppsdelarna kan utföra obehäpnad närstrid. En hand kan gripa, dra eller slå. En fot kan sparka eller lägga krokben. Ett huvud kan bita eller skalla. Vissa kroppsdelar, t.ex. en hand, kan även slåss med vapen – det stora problemet blir att träffa något över knähöjd om attacken sker från marken. Däremot kan kroppsdelar inte använda projektilvapen i den här besvärjelsen. Kroppsdelarna tar normal skada när de blir träffade, och återvinner Tålig- het på normalt sätt. För att besvärjelsen ska fungera måste varje kroppsdel komma från olika lik. När du har förstått hur besvärjelsen fungerar läser du upp följande:

En bit framför er på höger sida är det något som glänser. När ni kommer närmare ser ni att det är en machete som ligger på marken.

En närmare titt på macheten visar att en hand håller om handtaget, och handen sitter på en avhuggen arm som ligger där, alldeles framför ett tätt snår av buskar.

Rollpersoner som går fram för att undersöka kommer att råka ut för en överraskning. Så fort de kommer nära macheten händer det här:

Innan ni hinner reagera börjar armen plötsligt röra sig, och hugger till med macheten mot den som står närmast.

Samtidigt börjar det prassla i buskaget, och ut kommer avhuggna armar, ben och till och med ett huvud, som börjar kräla fram mot er.



Sällskapet anfalls av fem animerade armar, fyra animerade ben, och ett människohuvud. Alla likdelarna har lagts här av likätaren för att möta främlingarna.

Dödliga Delar

STY	16 (30)	ITF	–
PCN	16 (30) ¹⁾	TÅL	10
VIGH	1 (15)	OVV	–
VJST	–	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	1/18%

Förflyttning: L=5 F=0 S=1

¹⁾**Manipulation:** Endast händer. Händer är de enda delar som har Precisionsvärden.

IP: 0

Bara en arm har en machete. Benen sparkar, och armarna försöker gripa tag i rollpersonerna och dra omkull dem, för att de andra delarna ska komma åt att sparka, strypa och bita dem.

Rollpersonerna måste genast slå för Skräck och Överraskning. Kroppsdelarna rör sig alldeles för långsamt för att hinna med en springande människa. Om RPna väljer att fly, kommer de snabbt att hinna ifrån de animerade delarna.

Detta leder osökt till vår vän Domingo Cruz. Han misslyckas åter automatiskt med sin skräckkontroll, och rusar iväg framåt, skrikande "Me persiguen! Me persiguen!" ("De är efter mig, de är efter mig!") Om ingen springer ikapp honom och stoppar honom, försvinner han bakom närmaste vägkrök, och sällskapet återfinner honom en halvtimmes väg längre fram, där han ligger och darrar i ett buskage.

Precis som tidigare ligger likätaren gömd i närheten och iakttar vad som sker. Om någon försöka använda sin Känslighet, och lyckas med en allmän Iakttagelsekontroll, kommer han att upptäcka var likätaren är gömd, men allt han hinner se är ett par röda ögon, innan likätaren Teleporterar tillbaka till sitt tempel.

MYSTISKA VÄNNER

Sällskapet bör övernatta en gång till innan de kommer fram till Macatec-byn. Slå för djungel-

ljud sex gånger under natten.

Likätaren återvänder till templet för att planera och återhämta den Viljestyrka som han gjorde av med på besvärjelserna tidigare.

Nästa morgon börjar allt normalt. Vid elvtiden läser du upp följande:

Klockan är ungefär 11:00. Ni kan känna en svag doft av rök i luften.

Det kan hända att spelarna minns hur det gick när de kom till Omechel-byn. Ge dem tid att bestämma vad de vill göra, och fortsatt sedan läsa:

Ni kan höra ljudet av lekande barn en bit framför er.

Ge dem ännu en chans att göra något, och fortsatt sedan:

Framför er stiger det upp rök. Det ser ut som om man har rensat undan träden från ett område där framme, och ni skymtar några tak av flätade löv.

Nu händer det flera saker samtidigt. Läs igenom det följande avsnittet så att du vet vad som pågår på olika ställen.

För det första iakttas sällskapet bakifrån av 10 stycken Macatec-indianer. Om någon av rollpersonerna håller utkik bakåt och klarar en allmän Iakttagelsekontroll, upptäcker han eller hon dessa indianer. Läs i så fall upp följande för den personen enskilt:

Omkring 50 meter bakom er ser du ungefär 10 indianer. De står alldeles stilla och tittar intensivt på er. De kan helt tydligt se att du har upptäckt dem, men de gör inget försök att gömma sig. Istället pekar de på dig och de andra i gruppen, och det ser ut

som om de småskrattar sinsemellan.

Det här är Macatec-indianer. De har samma värden som Omechelindianerna: 50 i alla Egenskaper, och Lärares nivå på machete (80 i färdighetsvärde). De tio som står bakom sällskapet är vakter, och de är bara intresserade av att hålla ett öga på RPna så att de inte gör något som är farligt för indianerna. Om den som har upptäckt dem talar om det för de övriga i gruppen, vinkar indianerna med sina machetes, och gör rörelser som om de åt, samtidigt som de pekar mot byn.

RP som accepterar denna inbjudan att äta leds in i byn av vakterna.

Under tiden har en budbärare från "översteprästens" tempel just anlant till byn, vilket leder till att man börjar slå på en trumma. Det är en signal för att tala om för alla att man har fått ett budskap från templet. Läs upp följande för spelarna:

I byn kan ni höra några människor som ropar någonting. Ropen följs av en hel del oväsen och tumult. Någon börjar slå på en jättestor trumma. Ljudet är så starkt att det verkar som om det skulle kunna höras ända till Veracruz.

Det kan mycket väl hända att RPna misstolkar trumman och oväsendet. Säg ingenting som avslöjar vad det egentligen är fråga om. Meddelandet från "översteprästen" är helt enkelt att han vill bli lämnad ifred medan han utför en "skinn-ritual".

Oavsett om RPna upptäcker vakterna utanför byn, så anländer budbäraren, och trummandet och oväsendet börjar. RPna kan upptäcka vakterna före eller efter det att trummandet börjar, beroende på vad de gör.

Om sällskapet bestämmer sig för att anfalla byn kommer vakterna att ropa för att varna byborna. Precis som Omechel slåss Macatec

till sista man, men springer och gömmer sig i djungeln om någon skjuter med eldvapen. Eldvapen leder till att hela byn överges, ända tills rollpersonerna lämnar området.

Alla Macatec-män (utom Chumo, se nedan) är vanliga ISP med 50 i egenskaperna och 80 på machete. Det finns 30 män i byn. Pojkarna, som är 10 stycken, har 40 i egenskaperna och 55 på machete (Elevs nivå). De 34 kvinnorna har samma värden som männen, men slåss inte med machetes utan använder klubbor (percentchans = slagsmålsvärde).

Om de tvingas försvara sina familjer och hem, kommer Macatec att slåss till sista blodsdroppen. Enda skillnaden mellan dem och Omechel är att eventuella överlevande Macatec kommer att krympa rollpersonernas huvuden och hänga upp dem som trofeer.

Men rollpersonerna behöver inte slåss. De kan gå in i byn utan att bli angripna, och utan att någon försöker hindra dem. Vakterna följer efter på avstånd.

Om rollpersonerna går in i byn läser du upp följande:

Trummandet upphör, samtidigt som ni kommer fram till en stor öppning i regnskogen. I gläntan finns flera grupper av hyddor, utspridda utan någon särskild ordning. Hyddornas tak är av flätade löv, precis som i Omechel-byn.

Ni omringas snabbt av en massa kvinnor och barn som ler, skrattar och pekar. Männen håller sig i bakgrunden och verkar som om de inte ville störa.

Några unga kvinnor kommer fram och leder er till en eld, där de håller på att grilla något slags kött på ett spett. De erbjuder er att äta.

Ni kan se att någonting pågår i den södra delen av byn. Det är

något slags möte som håller på, en massa män har samlats runt en stor trumma. En av dem verkar hålla tal till de andra. De verkar inte bry sig om er.

Köttet som RPna bjuds på är stekt iguana. Det smakar alldeles utmärkt. Domingo vet vad det är för något, men talar inte om det förrän alla har ätit färdigt.

Kom ihåg att Macatecs är vänligt sinnade, såvitt inte RPna agerar fientligt. Erbjudandet om mat är allvarligt menat, och indianerna vill verkligen visa gästfrihet mot sina besökare.

Macatec är inte förvånade över att se människor som är annorlunda än de själva. En av dem, översteprästens budbärare, har färdats utanför djungeln och har berättat om sina äventyr.

Budbäraren är Chumo, den ende av Macatec som kan tala någon spanska. Hans har för tillfället till uppgift att befordra meddelanden mellan byn och templet. Indianerna turas om med detta, och det är Chumos tur under de närmaste tre dagarna.

När Chumo var 15 år lämnade han byn och letade sig ut ur djungeln. Han gick till Veracruz och senare till Mexico City, och letade efter arbete. Det var under den tiden han lärde sig spanska.

Men livet utanför djungeln var alltför annorlunda för att Chumo skulle trivas. Med lite pengar kvar tog han sig hem till byn.

När han kom tillbaka berättade han för byborna om vad han hade sett utanför djungeln. Han lät dem höra några av de underliga orden som han hade lärt sig, och berättade om höga hus, bilar, flygplan och andra underverk.

Chumo misstror översteprästen. Men Chumo är bunden av traditionerna och vågar inte öppet trotsa de Äldstes vilja. Nu sitter han och tittar på främlingarna, samtidigt som han upprepar översteprästens ord för byborna. "Det kanske är dags för mig att söka efter mitt

inre väsen, och finna några svar på mina frågor", tänker han. Han har många frågor som förvisso ingen i byn kan svara på.

Macatecs är mycket artiga och hjälpsamma mot sina gäster. RPna får en hydda att bo i. Mat finns att få, om RPna kommer när man kallar på dem. Byborna erbjuder dem till och med obsidian-vapen som gåvor.

Sällskapet får komma och gå som de vill. Alla hyddorna i byn är vanliga bostadshus, utom den som är särskilt utmärkt på kartan. Om RPna går in i den läser du upp följande:

När ni tittar in genom öppningen ser ni dansande skuggor och små lågor av eld som flämtar och blinkar. Luften i hyddan är full av en kraftig lukt som tar andan ur er, får det att vända sig i magen, och till och med får det att svartna för ögonen om man råkar dra ett djupt andetag.

När ni kommer in genom öppningen ser ni att hela hyddan är full av små vaxljus som står på lutande hyllor överallt.

Ovanför er, i taket, hänger nära 40 krympta människohuvuden.

Mötet med Chumo

Chumo håller sig i närheten av sällskapet när han inte är ute och springer med bud till och från templet. När RPna har ordnat sina sovplatser och funnit sig till rätta i byn, är det dags att läsa upp detta:

Ni märker att en av indianerna, en ung man som kanske är drygt 20 år gammal, verkar iaktta er vart ni än går. Han följer efter er runt lägret och tycks alltid arbeta i närheten av er.

Chumo är nyfiken på sällskapet, men han vägrar bryta seden som säger att man inte får

tala med främlingar utan lov från de Äldste i byn. Han undviker alla försök från RPna att ta kontakt, även om det innebär att han tvingas springa ut i skogen.

Om sällskapet stannar mer än 24 timmar i byn, ber Chumo de Äldste om tillåtelse att tala direkt med RPna. De Äldste ger honom lov till det; de skulle själva gärna vilja tala med främlingarna.

Chumo kämpar med sin dåliga spanska. Försök att illustrera detta när du spelar Chumos roll. När han presenterar sig för sällskapet kan han t.ex. säga: "God morgon. Jag Chumo, Macatec. Ni är vem?"

Chumo talar aldrig nedsättande om någon eller någonting som rör hans eget folk. Detta inkluderar "översteprästen" i templet, som ligger ungefär tre timmars marsch från byn. Chumo kommer inte att tala om översteprästen om inte någon av RPna frågar honom varför han springer ut och in ur byn, eller vad det är för meddelanden som han då och då förkunnar för byborna.

Om sällskapet lyckas lista ut att det finns en överstepräst i ett tempel i närheten, kan de säga till Chumo att de vill tala med prästen. I så fall kommer Chumo att tala om detta för likätaren varefter han ovetande kommer att leda sällskapet in i en serie fällor.

Chumo vet och talar om att var-jaguarerna existerar. Varelserna är farliga och har dödat många bybor. Att bo här, med varjaguarerna på ena sidan och Omechel-folket på den andra, är svårt för hans folk.

EN INBJUDAN

Nästa dag sänder översteprästen bud till byn och inbjuder rollpersonerna att komma och diskutera var-jaguarerna, som de är så intresserade av. Meddelandet säger även att prästen kan "visa er det ni söker".

När sällskapet är redo att ge sig av, kommer Chumo fram för att följa med som vägvisare och tolk. Oavsett om Chumo och sällskapet har

talat med varandra tidigare, så gör de det nu. Chumo berättar hur han lärde sig spanska, och när han är ensam med RPna ger han uttryck för en del tvivel som han har både beträffande sin egen kultur och världen utanför jungeln.

När sällskapet har vandrat en timme eller så inträffar ett otäckt intermezzo. Läs då följande:

Plötsligt börjar det prassla i löven på ett träd alldeles ovanför er. Däruppe sitter två varelser som påminner om dem ni råkade ut för tidigare: de är gulbruna med kol-svarta fläckar över hela kroppen. Ansiktet och lemmarna är kattlika, men de rör sig mera som människor. De bär smutsiga, slitna byxor som har fransat sig nedtill.

Det här är riktiga var-jaguarer! De har väntat i bakhåll på sällskapet. Medan de satt uppkurpna på grenarna i trädet blev en av dem dåsig och slumrade till. När RPna anlände blev den överraskad, och halkade ned från en gren till en annan – vilket avslöjade deras närvaro för RPna. Men nu är båda redo för strid. (Var-jaguarernas egenskaper beskrivs i avsnittet om varelser.)

Rollpersonerna måste slå skräckkontroller, men överraskning blir det inte fråga om eftersom varelserna avslöjade sin närvaro genom att föra oväsen. Slå skräckkontroller för Chumo och Cruz också, om de är med.

När detta är avklarat läser du följande:

Varelserna hoppar ned från grenarna och landar med bibehållen balans på bakbenen. En av dem fräser ilsket. De här varelserna rör sig mycket fortare än dem ni råkade ut för tidigare.

Slå för initiativ, och börja striden. Om Chumo klarar sin skräckkontroll slåss han modigt. Han tar då genast fram sin pilbåge och använder de

obsidian-spetsade pilarna.

Var-jaguarerna lyder under Skymningens Herre. De slåss till sista blodsdroppen därför att de har fått hans befallning att göra det. Om rollpersonerna flyr följer var-jaguarerna efter och fortsätter att slåss tills antingen alla RP är döda eller de själva blir förintade.

Om en var-jaguar blir dödad förvandlas dess kropp inför RPnas ögon. Den blir först till ett vanligt människolik, vars bröstorg har slitits upp och där hjärtat saknas. Sedan multnar kroppen snabbt till ett skelett, som faller ihop till en liten hög av damm och försvinner.

ÖVERSTEPRÄSTENS TEMPEL

Om sällskapet besegrar var-jaguarerna, och inte är värre skadade än att de kan fortsätta sin färd, tar det dem ungefär en och en halv timme att komma fram till templet (område 4 på kartan). Inga fler bakhåll eller fällor hindrar dem. Likätaren väntade sig att överfallet skulle lyckas.

Om Chumo är med sällskapet läser du upp följande:

När ni har gått i ungefär en timme vänder sig Chumo om och säger:

"Nu vi kommer snart översteprästs tempel. Kanske vi går en halv timme mer och komma dit."

Han fortsätter, långsamt: "När vi är nära, jag säger. Vi måste försiktiga, inte reta honom. Översteprästen är mycket mycket stark man."

Chumo vet mer om översteprästen, och han delar med sig av sina kunskaper om någon frågar. Om spelarna frågar något som inte finns med här nedan, svara Chumo bara "Jag vet inte".

Chumos Information

Översteprästen är mycket mäktig. Han är en av de gammaldags prästerna som byborna känner till från historien. För länge sedan var Macatec medlemmar i Mayafolket. De bodde i stora städer där husen var högre än djungelns träd, och där det fanns trappor som ledde upp till himmelen. Macatec-folket törstade efter kunskap; vetenskap och konst var deras fina verktyg.

Sedan kom det gudar från norr. De hade mänskliga präster med sig, som skrämde folket med sitt hemska utseende. Men gudarna själva var ännu hemskare att se. De slog sig ned i templen, törstade efter sanningen. Och de talade om för folket att sanningen alltid finns i människans hjärta. Prästerna begärde offer av folkets hjärtan. De sade till oss att de som offrades skulle leva för evigt under skymningens beskydd. Många av vårt folk flydde från städerna av rädsla för dessa nya tankar. Andra stannade kvar, ända tills den siste gav sig själv som offer. Det gamla folkets städer finns nu dolda och begravda över hela Mexico.

Så berättar de Äldste i vår by. Jag vet inte om det är sant eller inte. Jag har varit osäker om våra seder ända sedan jag kom tillbaka från Veracruz. Men översteprästen är där, och han är precis sådan som historierna säger.

Översteprästen är precis sådan som de Äldste säger att de gamla

prästerna var, men han begär inte att vårt folk ska offra människor.

En person som använder färdigheten Legender/Folklore kan utläsa följande av Chumos berättelse:

D = Det här är den verkliga berättelsen om varför de gamla indiankulturerna försvann!

C = Samma som D, plus att Chumo talar om de Aztec-liknande präster som brukade smeta in sina kroppar med blod och smuts, och offrade människor.

B = Informationen i D och C, samt att människooffren innebar att man slet ut hjärtat ur kroppen på dem som offrades.

A = All information ovan, samt att de "gudar" som Chumo talar om måste ha varit varelser från det Okända – och de kan inte ha varit var-jaguarer!

Översteprästen

Oavsett om RPna ställer några frågor, läser du upp följande efter några minuters speltid:

Chumo tittar framåt utmed stigen och säger plötsligt: "Vi är framme. Vänta här tills jag kommer tillbaka."

Han springer iväg utan att vänta på något svar från er, och försvinner utom synhåll.

Översteprästen blir chockad över sällskapets uppdykande. Han var övertygad om att de skulle falla offer för var-jaguarernas bakhåll.

Han beordrar Chumo att återvända till rollpersonerna med en inbjudan att möta honom i templet. Chumo ska vänta en bit bort från templet.

När Chumo kommer tillbaka till RPna läser du följande:

Efter en halvtimme kommer Chumo springande tillbaka mel-

lan träden. Han flåsar för att hämta andan, och sen säger han: "Översteprästen ska träffa er. Han säger jag ska ta er till nedanför templet och sedan vänta på er i djungeln. Följ mig."

Efter 10 minuters promenad kommer sällskapet fram till tempelplatsen. Läs upp följande:

Träden tar slut vid kanten av en liten ravin. Nere i ravinen ligger något som ser ut som en gravhög täckt av mossa. Men på ena sidan av högen sticker det fram ett hörn av terrasserade stenar, som avslöjar att det är fråga om en pyramid som är täckt av klängväxter. Själva pyramiden är bara 8 meter hög, och en gammal stentrappa leder upp till toppen, där en liten tempelbyggnad står.

Templet är helt kvadratisk. Mellan två pelare på ena sidan gapar en bred, mörk ingång.

När sällskapet har banat sig väg ned i ravinen och uppför trapporna, kan de gå in genom den mörka öppningen. Då läser du upp följande:

Luften känns het och torr inne i templet. Utmed väggarna brinner massor av vaxljus. Själva rummet är ungefär 8 × 8 meter. Det är ungefär 4.5 meter till taket.

En figur sitter hopkrupen på andra sidan tempelrummet. Hans ansikte är blekt, och hans näsa och läppar är fulla av ärr. Det ser ut som om det ena ögat saknas, men det är svårt att se ordentligt i skenet från de fladdrande vaxljusen. Hans hår är okammat, och

det ser ut som om han har smort in det med något slags lera eller jord.

Han öppnar sin ärriga mun och säger på engelska: "Goddag. Välkomna till min utpost från Skymningens By. Det är min skyldighet att föra er in i skymningen."

Eftersom templet har bebotts av en likätare under mycket lång tid får alla RP +20% modifikation om de försöker använda sin Känslighet i det här rummet.

Likätaren är desperat. Han väntade sig inte att RPna skulle överleva, och nu vet han inte vad han ska göra. Han vet att Skymningens Herre kommer att förgöra honom för att han misslyckats att skydda tillförseln av mänskliga offer.

Om sällskapet agerar först och anfaller, får de automatiskt initiativet. Om de inte anfaller genast, läser du följande:

Plötsligt glimmar det till av ett grönt sken i prästens ögon. Sedan lyser ögonen skarpt röda, och han skriker med hes stämma: "Jag ska ta er med mig in i skymningen!"

Likätare (Översteprästen)

STY	61	(75)	ITF	46	(60)
PCN	61	(75)	TÅL	46	(60)
VIGH	61	(75)	OVV	105	
VJST	16	(30)	SKRÄCK	6	
PER	1	(15)	ATT	3/75%	

Förflyttning: L=70 F=0 S=0

Besvärjelser: Animering av Döda, Förvrängd Syn, Dödliga Delar, Åskvigg, Tystnad, Teleportering

IP: 735

När likätaren förstörs upplöses hans kropp i ett stinkande moln av damm.

Inne i templet finns en del gamla indianska föremål (främst små statyetter som föreställer jaguarer), en karta, och en dagbok som är skriven på spanska.

Kartan visar en stig som fortsätter från Macatec-byn, förbi templet och fram till en annan by längre söderut.

Det framgår av dagboken att den skrevs av en äventyrare i slutet av 1800-talet. Enligt anteckningarna finns det en by i söder som kallas "Skymningens By", och författaren var uppenbarligen här för att söka efter något som kallas "en onaqui". Äventyraren hade tydligen fått för sig att detta skulle vara nyckeln till "kattmänniskorna", och ville undersöka det. Det framgår inte av dagboken om han lyckades ta sig fram till Skymningens By.

En RP som använder färdigheten Grafologi/Förfalskning (se Regelboken) kan få reda på att dagboken verkligen är från 1800-talet, och är skriven av en man på ungefär 30 år. Författaren var oftast självsäker och modig, men befann sig under ganska svår press när de sista sidorna skrevs.

Det sista stycket i dagboken lyder så här. Läs upp det för de spelare vilkas RP kan tala spanska:

Jag hade aldrig tänkt komma så här djupt in i djungeln. Farorna från det naturliga livet i djungeln är en sak, men långt mycket farligare, långt mycket mer trötande, är hotet från de onaturliga livsformerna, de dödliga, livlösa sakerna som hela tiden smyger närmare, utan att bry sig om sin egen säkerhet.

Först tycktes det som om dagsljuset hindrade dem; åtminstone såg jag dem inte när solens strålar kom över horisonten. Men nu,

när jag kommer närmare och närmare den oheliga plats där onakin väntar, har kattmänniskorna blivit allt aggressivare och vildare.

Jag måste fortsätta, även till

detta onskans hjärta. Jag hoppas att någon kommer att hitta min dagbok. Men vad som väntar mig vet jag inte. Jag är för trött för att tänka på något annat än Byn.



IV. Skymningens By

Efter händelserna vid templet är det sannolikt att sällskapet kommer att fortsätta till Skymningens By. Platserna för alla händelser i det här avsnittet finns utmärkta på kartan över Skymningens By.

Om vi beräknar den tid det tagit för rollper-

sonerna att färdas från Macatec-byn till templet, besegra likätaren, undersöka templet, och sedan fortsätta till Skymningens By, är det troligt att de kommer fram ungefär vid solnedgången.

Om Chumo är närvarande när likätaren

dödas, förstår han att "översteprästen" är en ond varelse, och erbjuder sig att följa med sällskapet och visa vägen. Han har en machete och en pilbåge med 14 obsidian-spetsade pilar, och är beredd att slåss för sällskapet mot var-jaguarer och andra onda varelser.

Chumo förklarar att området runt Rio Chalco, eller Chalco-floden, sedan länge är förbjudet område för Macatecs av religiösa skäl. Nu när han förstår att en likätare har bedragit hans folk, känner han ett behov av att undersöka området. Om var-jaguarerna bor nära Rio Chalco, är Chumo mer än villig att gå dit och att riskera sitt liv för att skydda sin by och sitt folk.

Rollpersonerna färdas genom regnskogen och kommer fram till flodens norra strand. Läs upp följande:

Det ser ut som om träden tar slut en bit framför er. Där framme övergår växtligheten till att bestå av stora ormbunkar och högt gräs.

Det vimlar av mygg, miljoner av dem. Ni ser inte så många, men när ni går genom ormbunkssnåren hör ni deras surranden som en matta av ljud omkring er. Ni får åtskilliga myggbett.

Marken börjar kännas fuktig och mjuk, men framför er är luften full av dis eller dimma som gör att ni inte kan se särskilt långt. Dimman verkar också dämpa alla djungelns normala ljud.

Ovanför diset, kanske 100 meter framför er, ser ni kronorna på flera träd – det ser ut som en häck som växer upp ur dimman. Ovanför trädtopparna ser ni den övre halvan av en pyramid. På toppen av pyramiden står en liten hydda

med tak av flätade löv.

Hela området har nu blivit fullständigt tyst. Till och med era egna fotsteg förefaller dämpade, som om ni hade bomull i öronen.

Nu har sällskapet kommit fram till Område 1 på kartan över Skymningens By. De kan inte se direkt över floden, eftersom en ständig dimma svävar över vattnet för att dölja Skymningens Herre. Om någon rollperson har drömt Synsk Dröm nummer 2 kan han eller hon känna igen utsikten över pyramiden och hyddan på dess topp.

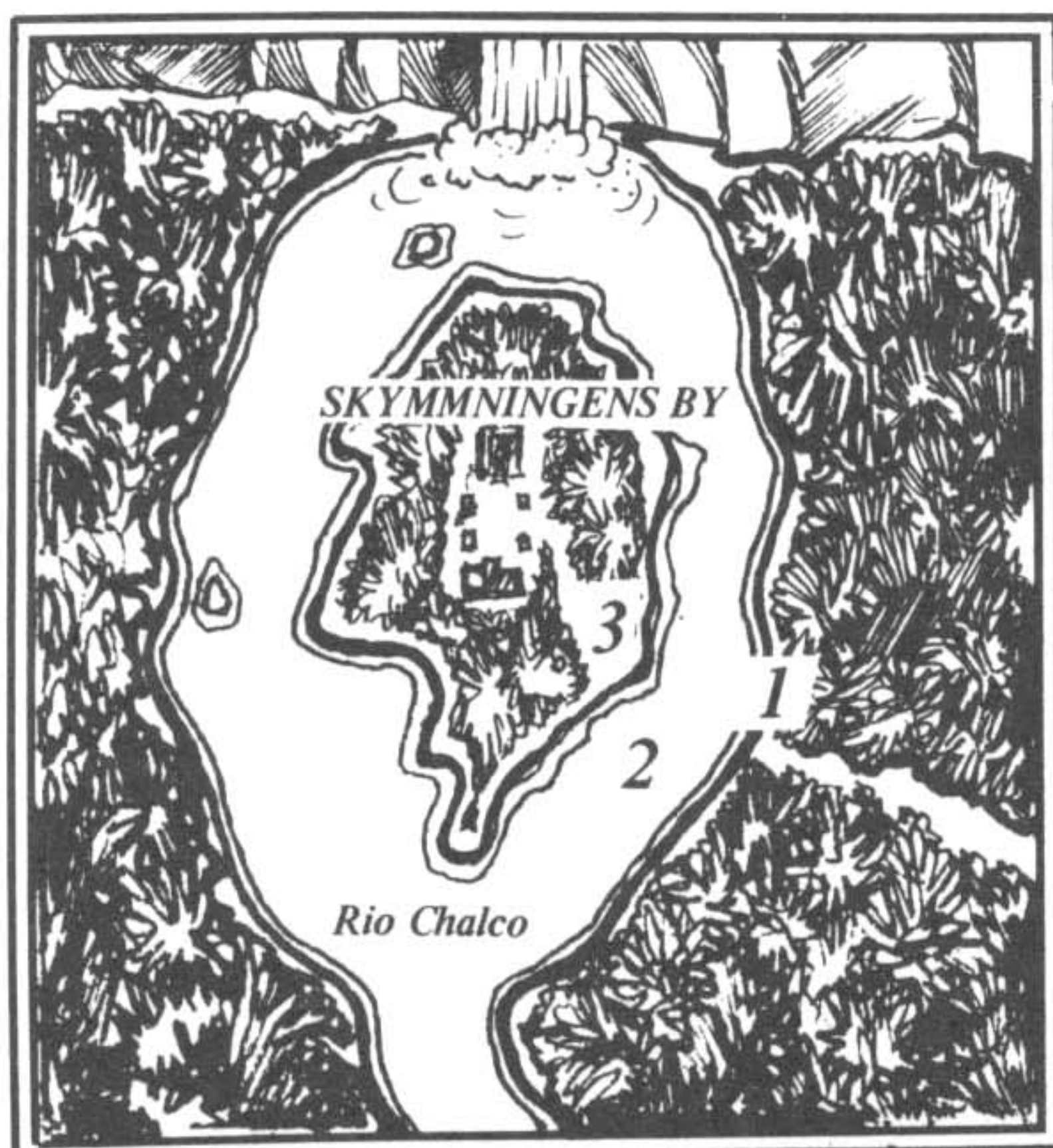
På andra sidan floden ligger Skymningens By. Från den här punkten kan spelarna välja flera olika sätt att utforska byn. Det är spelarnas sak att välja – läs igenom resten av äventyret i förväg, så att du inte är oförberedd om de gör ett oväntat val. Det är särskilt viktigt att vara förberedd i den här delen av äventyret, eftersom rollpersonerna kan välja vilket ställe de vill gå till först. Det är inte alls säkert att de går till områdena i den ordning som de står i boken. När de nalkas ett område som är utmärkt på kartan, går du helt enkelt till det avsnittet i texten där just det området finns beskrivet.

Områdena är gjorda så att RPna kan utforska dem i vilken ordning som helst, och ändå uppnå sina avsikter. Men det är helt nödvändigt att du är beredd på vad som kommer att hända dem, när de gör ett visst val.

1. NORRA FLODBANKEN

När RPna kommer till Område 1 på kartan läser du upp följande:

Marken består nu av en slemmig gröngul gyttja, och slutar vid flodbanken. Ifrån söder kan ni



höra bruset från ett vattenfall.

På grund av dimman och er synvinkel kan in inte se toppen av pyramiden längre, men ni vet att den ligger där framför er på andra sidan floden.

Från höger hörs ett ljudligt plask. Två saker som såg ut som trästockar som låg på stranden får plötsligt ben och glider snabbt ned i floden. Till vänster ser ni fler av djuren som glider ned i floden.

Chumo varnar: "Alla floder här är fulla av alligatorer" Plötsligt pekar han på fyra skinnklädda kanoter som ligger på flodbanken. Varje kanot ser ut att rymma två personer.

Likätaren har använt de här kanoterna när han, tillsammans med var-jaguarerna, har fraktat offer åt Skymningens Herre över floden. Då brukade en var-jaguar sitta i varje kanot, och tvinga offren att själva paddla över.

2. EL RIO CHALCO

Skymningens Herre finner ett perverst nöje i att förvränga situationens utseende, så att RPna tror att de måste göra på ett visst sätt när det egentligen kanske vore bäst att inte göra någonting alls. Detta är vad som händer här.

Kanoterna som Chumo har visat RPna är det snabbaste och säkraste sättet att korsa floden. Emellertid har Skymningens Herre "laddat" var och en av kanoterna med besvärjelsen "Svärm" (se regelhäftet "Det Okända"), så att den utlöses så fort någon kommer ombord.

När RPna stiger i kanoterna läser du följande:

Kanoterna glider tyst ned i vattnet, och rör sig lätt genom dimman. Ni kan vara se ungefär två meter framför er. Chumo varnar er: det är säkrast att paddla sakta, för den händelse att ni behöver ändra riktning snabbt.

Nu börjar besvärjelsen verka. Välj slumpmässigt ut en person från varje kanot, och tala om för dem att de ser en spindel som kryper utmed kanten på kanoten. Efter en omgång tar du med dessa personer ut i ett annat rum och läser upp följande:

Ni ser att flera stycken stora svarta spindlar kommer uppför kanotens sidor och springer omkring framme i fören. Spindlarna är ungefär två och en halv centimeter långa, om man inte räknar benen.



Låt nu spelarna återvända till resten av sällskapet och ge dem en chans att bestämma om de ska göra någonting särskilt.

När de har bestämt sig fortsätter du med nästa omgång. Varje RP som nu eller senare bestämmer sig för att hoppa i floden kommer att råka ut för alligatorerna. Varje simmare blir anfallen av en alligator innan han eller hon tar sig över floden. (Alligatorerna beskrivs i avsnittet om djur.)

Läs följande för de spelare vars RP stannar ombord:

Vid det här laget är hela fören på kanoten full av spindlar. De verkar faktiskt komma upp ur vattnet, klättrar uppför sidorna på kanoten och samlas i en stor klump längst fram. Nu är det flera hundra stycken, som krälar om varandra i en stor svart klump där framme.

Ge spelarna åter en chans att välja om de vill göra något. Spindlarna är ofarliga, men ser stora och otäcka ut. Så snart spelarna har bestämt vad de vill göra, går du till nästa omgång och läser följande:

Utan förvarning, som om det vore på kommando, börjar spindlarna att sprida sig över hela kanoten. De kryper upp på er, springer uppför benen och armarna och ryggen, och krälar över ansiktet. De är överallt. Det spelar ingen roll hur många ni borstar bort eller slår ihjäl, det kommer hela tiden flera.

Efter att ha krälat omkring på RPna i en omgång hoppar eller kryper de spindlar som inte har blivit ihjälslagna tillbaka ned i vattnet. Den som ställer sig upp för att försöka skaka av sig spindlarna, måste klara en allmän Vighets-

kontroll med -20 i modifikation för att inte ramla i vattnet. Inom 10 minuter är alla kanoterna fria från spindlar.

Det tar 8 minuter att korsa floden om man paddlar försiktigt, 6 minuter om man paddlar så fort man kan.

I sista omgången innan kanoterna kommer fram till andra sidan, läser du upp följande:

Plötsligt skingras dimman framför er, och ni ser att det bara är ett par meter kvar till andra stranden. Kanoterna glider upp på flodbanken, och framför er reser sig på nytt den tropiska regnskogen. Bruset från vattenfallet verkar högre nu. Men ni kan inte höra några djurläten. Mellan trädtopparna ser ni överdelen av pyramiden sticka upp. Framför er börjar en bred, väl använd stig som leder in i skogen.

Sällskapet har kommit fram till den ö där Skymningens By är belägen. Den som har (och använder) färdigheten Spårning kan se att stigen och stranden är täckta av jaguarspår. Men just dessa jaguarer verkar enbart gå på bakbenen.

3. STIGEN

Stigen som rollpersonerna går på används av var-jaguarerna som bor på ön. Den leder direkt till framsidan av den höga pyramiden i Skymningens By. Sällskapet bör välja att gå stigen, eftersom regnskogen på bägge sidor om den är så tät att den är nästan omöjlig att ta sig fram igenom. Om några väljer att inte använda stigen är det 70% chans varje minut att de lockar till sig 2 varjaguarer med allt det oväsen de gör när de hugger sig fram genom djungeln. Om RPna väljer att följa stigen, läser du upp följande:

Stigen är så bred att fyra personer kan gå i bredd utan svårighet. Det är fullt av djurspår överallt. Då och då hör ni något som prasslar på vänster sida, men när ni vänder på huvudet har det antingen försvunnit, eller också är det så väl dolt att ni inte kan se det.

På höger sida om stigen upptäcker ni två gröna dolkar, med något skadade handtag.

Dolkarna är tillverkade av jade. Sällskapet kan ta dem med sig om de vill. När det har gått några omgångar läser du upp följande:

Stigen leder fram till en öppning, och rakt framför er ligger pyramiden som ni såg från andra sidan floden. En lång trappa leder upp till hyddan på toppen.

Mitt emot pyramiden ligger en tempelliknande byggnad, och mellan den och pyramiden finns det fyra stycken små pyramider, två på varje sida.

Det hela ser ut att vara en gammal ruin från Maya-tiden. Man skulle väl vänta sig att en sådan plats är öde, men invid de fyra små pyramiderna har det nyligen brunnit flera eldar, och det är spår av jaguarer överallt.

4. OFFERPYRAMIDEN

Bakgrund

RPna har redan sett pyramiden på avstånd. Det är troligt (men inte säkert) att de kommer att undersöka den först, särskilt om någon har sett den i en Synsk Dröm.

Drömmen försökte leda personen/personerna till den bästa ledtråden till hur man kan

döda Skymningens Herre. Inuti hyddan på toppen av pyramiden finns två motstridiga meddelanden. Det första är en väggmålning på den innersta väggen i hyddan. Den gamla bilden föreställer en forntida krigare, kanske en Maya, som hotar en gigantisk varelse. I krigarens hand finns ett grönt vapen – faktiskt en dolk av jade. Det enda sättet att ta död på Skymningens Herre är att sticka honom i bröstet med ett skarpt föremål av jade. Enda ledtråden till vad det är för vapen krigaren håller i sin hand är dess gröna färg. Ge inte spelarna några flera ledtrådar när de kommer till hyddan, utan låt dem själva lista ut målningens betydelse.

Den andra ledtråden i hyddan är en falsk ledtråd. På en stenplatta mitt i rummet står ett mycket vackert macahuitl, ett slags indianskt svärd. Det har ett runt fäste och en bred, platt klinga av trä, runt vars kanter det sitter små rakknivsvassa bitar av obsidian. Vapnet är mycket kraftigt och är avsett att hugga med. På bladet finns snidade bilder av jaguaransikten, varjaguarer och fladdermöss.

Svärdet ligger på en vävnad av bomull. På ömse sidor om svärdet ligger två dolkar av jade. Dolkarnas spetsar pekar mot svärdet.

Macahuitl-svärdet har ingen särskild effekt mot Skymningens Herre. Däremot kan det användas mot var-jaguarerna. Men sättet på vilket svärdet är framlagt kan mycket väl lura RPna att tro att det är ett starkare vapen än det är. I övrigt är det inget ovanligt med svärdet.

Uppför pyramiden

Läs upp följande för de spelare som säger att deras RP ska undersöka pyramidtemplet:

Ni går ostadigt uppför trappan. Trappstegen är ungefär 15 centimeter breda och består av ojämna stenar. Fötterna passar inte riktigt på stegen, och ibland snavar ni när en fot hamnar snett på någon ojämn sten. Ungefär halv-

vägs uppför trappan ligger ännu en jade-dolk.

När ni kommer upp på toppen kan ni se att byn ligger på en liten ö. Vid öns södra spets faller floden nedför ett stort vattenfall. En tät dimma svävar över vattnet runt ön. Bortom dimman breder djungeln ut sig i alla riktningar, så långt ögat kan se.

När den första RPn går in i hyddan uppe på pyramiden kommer 1-5 (1T10/2, avrundat uppåt) var-jaguarer fram ur djungeln och stannar nedanför trappan. Där står de kvar och väntar tills alla RPna har gått in i hyddan, eller om några RP stannar kvar utanför, går de till attack när sällskapet börjar gå nedför trappan. Läs upp följande för spelarna när RPna är inne i hyddan och var-jaguarerna står nedanför och väntar på dem:

Hyddan består av ett enda rum, som är ganska kalt. Mitt i rummet finns en 2 meter bred stenskiva. En mycket vacker bomullsvävnad, som ser helt ny ut, är draperad över stenplattan. På vävnaden ligger ett mycket vackert macahuitl-svärd, omgivet av två gröna jade-dolkar. Svärdets svart obsidian-eggar är rakknivsvassa, och fästet är skuret med hög konstnärlig skicklighet.

Ge spelarna tid att diskutera vilka egenskaper vapnet kan tänkas ha, och bestämma vad de vill göra med det. Fortsätt sedan läsa:

På den innersta väggen i hyddan finns en väggmålning i Mayastil. Den ser ut precis så här:

Visa upp den maya-bild som finns med i boken för de spelare vilkas RP är inne i hyddan. Låt dem titta på det så länge de vill. Visa inte

bilden för de spelare vars RP inte är inne i hyddan. När en RP går ut ur hyddan får spelaren inte längre se bilden – vill han se den igen måste RPn gå tillbaka dit.

5. VAR-JAGUARERNA

När RPna bestämmer sig för att lämna hyddan och fortsätta utforska byn, väntar var-jaguarerna på dem nedanför pyramidens trappa. Mötet inträffar inte förrän RPna har gått in i hyddan på pyramidens topp. Läs följande för spelarna, och fyll i rätt antal (1-5) var-jaguarer, beroende på vad du fick för tärningsresultat.

När ni kommer ut och ska börja gå ned från pyramididen, ser ni (fyll i antalet) var-jaguarer som står nedanför trappan. De fräser ilsket när de får syn på er, och börjar klättra uppför trappan mot er.

Om sällskapet går ned för att möta varelserna, återvänder varjaguarerna till marken och väntar på RPna där. Om sällskapet stannar

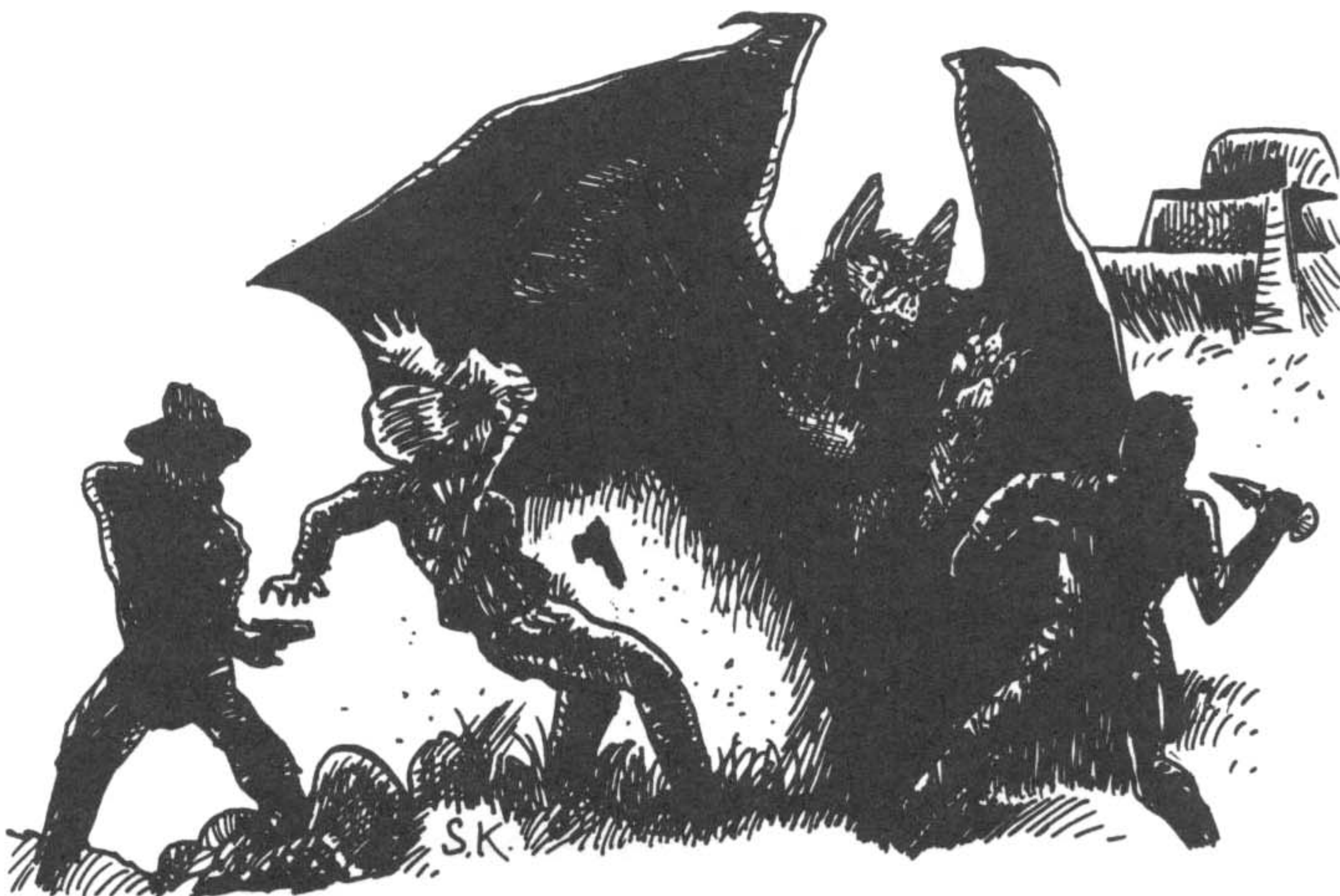
uppe på pyramididen, klättrar var-jaguarerna uppför dess sida och går till anfall.

Alla var-jaguarerna slåss tills de blir dödade. De är tjänare till Skymningens Herre, och skyddar dessutom sitt eget hem.

Kropparna av förstörda var-jaguarer förvandlas på samma sätt som de på vägen till likätar-översteprästens tempel. Det blir aldrig några bevis kvar när en varelse från det Okända dör.

Om RPna väljer att utforska omgivningarna lite grann innan de går till den andra tempelbyggnaden, finner de lägereldar som har brunnit ned, och skärvor av krossad keramik som ligger utspridda här och där.

En RP som har färdigheten Arkeologi/Anthropologi inser snabbt att sällskapet står på en guldgruva av både kunskap och rikedomar. En utgrävning på den här platsen skulle finna oräkneliga konstföremål och andra forntida skatter. Men det enda som kan ses med blotta ögat är rester av keramik, bitar av obsidian och ett och annat trasigt föremål av jade.



6. SKYMNINGENS TEMPEL

Mitt emot pyramididen ligger ett gammalt tempel, där Skymningens Herre inväntar rollper-

sonerna.

Varelsen är osynlig och befinner sig inuti templet, på ena sidan. När sällskapet kommer in hör de bara hans hjärtslag, men ljudet av

hjärtat ekar i hela tempelsalen. När sällskapet går längre in i templet ställer sig Skymningens Herre bakom dem, så att han blockerar den enda utgången, samtidigt som han förblir osynlig. Sedan använder han besvärjelsen Fullständig Illusion för att skapa en illusion av sig själv alldeles framför sällskapet. Då måste RPna slå Skräck- och Överraskningskontroller. De som vänder och flyr kommer att springa rakt i famnen på den verkliga Skymningens Herre, som står i dörröppningen bakom dem! När de skräckslagna RPna rusar mot utgången dyker han upp alldeles framför dem, vilket gör att de blir tvungna att slå för Skräck och Överraskning igen. Sedan kommer Skymningens Herre att försöka förintä sällskapet.

När RPna nalkas templet läser du upp följande:

Templet har fyra pelare på framsidan, och i mitten finns en mörk dörröppning. Ovanför ingången finns en annan öppning.

Byggnaden ser mycket inbjudande ut, och samtidigt på något sätt hotande. Av någon anledning tycks templet mer stilla och tyst än resten av området. Det är som om en kuslig kyla strömmar ut där inifrån.

Om några RP bestämmer sig för att klättra upp till den övre öppningen och ta sig in den vägen, finner de att öppningen bara är något slags fönster. När de hoppar ned på insidan befinner de sig alldeles innanför den vanliga dörröppningen.

När RPna har kommit in i templet läser du upp följande:

Luften inne i templet är varm, fuktig och unken, som om det fanns någonting ruttet därinne. Det är kolmörkt, så om ni ska se

någonting måste ni ha en ljuskälla av något slag.

Låt RPna tända facklor, ficklampor eller andra ljuskällor. Templet är egentligen en stor sal, vars golv är beläget under marknivån. Salen mäter ungefär 60 × 60 meter. Ingången är i mitten av den västra väggen.

Fortsätt läsa:

När ni har fått ljus kan ni se att templet är en stor underjordisk sal som sträcker sig längre än era ljus når. Det ser ut att vara tomt, förutom en del ben som ligger kringströdda här och där på golvet. Det finns inga målningar, reliefer eller andra bilder, eller något annat sådant som man skulle vänta sig att finns i ett tempel.

Så småningom blir ni medvetna om ett ljud, ett kontinuerligt, dovt dunkande. Det låter som ett stort hjärta som slår. Ljudet ekar i salen, och det går inte att avgöra om det kommer från något visst håll.

Nu har Skymningens Herre blockerat utgången och börjar använda sin Onda Vägenbesvärjelse, Fullständig Illusion. Läs upp följande:

Plötsligt dyker det upp en stor varelse ungefär 10 meter framför er. Den är ungefär två och en halv meter hög, och har stora fladdermusvingar som den flaxar med för att hålla sig upprätt. Ansiktet ser också ut som om det vore en enorm fladdermus, och den stirrar på er med grymma ögon. Kroppen ser ut som hos en männi-

ska, men armarna och benen är en jaguars.

Låt nu alla slå för Skräck och Överraskning. Om någon kommer inom 2 meter från illusionen försvinner den. När nästa omgång börjar, läser du upp följande för de spelare vilkas RP flyr:

När ni rusar mot utgången ser ni skymningsljuset utifrån framför er. Men just som ni kommer fram till dörren dyker varelsen upp framför er och blockerar utgången.

Den verkliga Skymningens Herre står nu mitt i den enda utgången från templet. De flyende RPna måste slå för Skräck och Överraskning igen, på samma kolumn – för det här är första gången de faktiskt har sett varelsen.

Illusionen i andra änden av templet försvinner omedelbart när Skymningens Herre uppenbarar sig vid utgången. Spelare vilkas RP klarade den första Skräck- och Överraskningskontrollen måste ändå slå nya kontroller när varelsen dyker upp vid utgången.

Striden börjar vid dörröppningen till templet. En fullständig beskrivning av Onaquin finns i avsnittet om varelser. Onaquin förlorar Tålighet när den träffas av närstridsattacker, både väpnade och obehäpnade. Endast vapen av jade kan dock ge den Sår. Den dör omedelbart om den träffas i bröstet av ett jadevapen.

Om Skymningens Herre dödas, förvandlas kroppen långsamt till ett moln av illaluktande rök, som upplöses i luften och försvinner. Inte ett spår av varelsen blir kvar.

Om varelsen märker att den har förlorat mycket Tålighet, utan att någon har använt jadevapen, flyger den iväg och vilar upp sig. När den har återhämtat den förlorade Tåligheten återvänder den och letar reda på RPna. Så länge varelsen lever kommer den att förfölja och försöka döda alla överlevande rollpersoner, innan de kan ta sig ut ur djungeln och informera

S.A.V.E.

Om varelsen besegrar sällskapet, men några rollpersoner lyckas fly, förföljer onaquin dem vart de än går, och söker efter en möjlighet att döda dem.

I samma ögonblick som Skymningens Herre dödas, förvisas alla varjaguarerna till det Okända. Det finns totalt 11 var-jaguarer, men sällskapet får IP endast för de var-jaguarer som de själva konfronterar och besegrar.

FRAMGÅNGENS FRUKTER

Om sällskapet lyckas förintä Skymningens Herre kan de återvända samma väg som de kommit. Om de nämner för någon utanför djungeln vad de vet om Skymningens By, kommer ryktet snabbt att sprida sig bland alla Mexicos arkeologer och antropologer, och den mexikanska regeringen kommer att förklara området för historiskt skyddsområde. Föremål funna i Skymningens By får då inte föras ut ur landet.

Om någon överlevande försöker berätta för någon utomstående om händelserna i Skymningens By, kommer han eller hon att betraktas som vansinnig. Samma sak gäller om någon försöker lansera Skymningens Herre som förklaring till varför Maya-folket plötsligt övergav sina städer. En sådan teori kommer att anses som enbart löjlig. Endast inom S.A.V.E. kommer man att tro på RPnas berättelse.

Rollpersonerna har inga verkliga bevis för att något "övernaturligt" inträffat under deras vistelse i djungeln.

Dr. Guevara är mycket intresserad av RPnas information, och tror på deras berättelse. Han är mycket tacksam för deras ansträngningar, och tackar dem för att de har löst mysteriet.

Till sist tilldelas rollpersonerna rätt antal IP för alla fientliga varelser och djur som de förintat eller jagat på flykten under äventyret.



*"Mina tjänare
skola komma ur
midnattens mörker
och jaga dig
med min fasas
alla vapen."*

*"Mina trälarna skola
föra dig till mig
och jag skall
kasta dig i
Hopplöshetens
Mörker."*

*—Onaquins
förbannelse*

OBS! Detta är inget egentligt spel. Du måste även ha tillgång till rollspelet CHOCK för att kunna ha glädje av äventyret.

ART. NR. 03-301

